

PRISONER OF ICE

glace cache parfois monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au coeur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission

secrète pourra-t-il les stopper?













Pas de répit pour Edward Carnby

Dans GHOSTS IN TOWN, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme

de Slaughter Gulch, dans un western surnaturei mélant vestiges du far-west et magie Navajo.

J'utilise un lecteur de CD-i

J'utilise une imprimante couleur : oui non Modèle









INFOGRAMES

82-84, rue du 1et mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX Tél: 04 72 65 50 13 Fax: 04 72 65 50 01

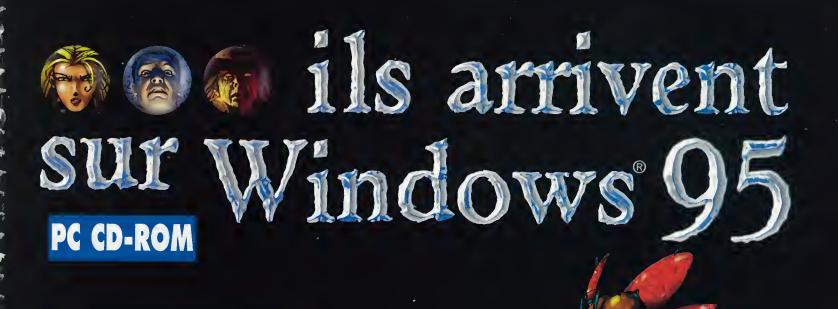
Retrouvez les nouveoutés INFOGRAMES sur Internet : http://www.infogromes.com

| Nom | - Prénom | Date de naissance |
|-------------------|---------------------|-----------------------------|
| Adresse | | |
| Code postal | Ville — | Pays ——— |
| J'utilise un : PC | Macintosh Macintosh | Lecteur de CD ROM oui non |
| J'utilise un : PC | | Lecteur de CD ROM oui [non |

Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations

Consommateurs 82-84, rue du 1" mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

J'utilise un lecteur de Vidéo CD



CRUSADE

Affrontez les forces d'une entité millènaire dont l'existence met en péril la survie même du système solaire. Aiors que vous poursuivez la flotte Kesh-Ran, embusquée dans les canyons de Mars, une nouvelle menace surgit d'au delà des dimensions. Combattez ses troupes d'élite au coeur des vestiges

de la civilisation Inca. Après avoir découvert l'entrée de la Cité-Miroir, faites face à l'incarnation du chaos au sein de la dimension dont il est prêt









Sommaire

JOYSTICK 75 • OCTOBRE 1996

LES TESTS DU MOIS

| MAC CD-ROM |
|------------------------------|
| APACHE LONGBOW 98 |
| A 10 CUBA |
| A 10 CUBA |
| HEXEN |
| |
| PC CD-ROM |
| AGE OF RIFFLES 102 |
| ASTROROCK |
| BEDLAM I |
| BIG BUG BAND94 |
| BLOWN AWAY |
| BLOWN AWAY |
| CLANDESTINY 82 |
| CLOSE COMBAT84 |
| CREATURES |
| CREEP NIGHT |
| DAWN IN THE DUMP |
| FORT BOYARD |
| GENE WARS |
| GOLDEN GATE KILLER |
| |
| MOD |
| ROAD RASH80 |
| SCORCHED PLANET |
| SHERLOCK II |
| STERLOCK II |
| STRIFE |
| 30PER EF 2000 |
| ZORK90 |
| ET AUSSI |
| COUDDIED 8 |
| COURRIER |
| COMMANDE DEN C'EST ENCODE IA |
| CUIDE D'A CHAT |
| GUIDE D'ACHAT |
| ADUNNEIVENT & 1/3 |
| MINITEL |
| ANCIENS NUMEROS |
| P.A |

JOYSTICK

Seriffulist: Locore Gorffrey
Direction do in Public: Condror tables 41 34 8
paid do 100 000 ft, Inchine giant, RS NAMITEE
301536

seeds: 10, no library factors 75 570 UMAIDS
20154

Abenesseers: 781 24 859 4137 5

Abenesseers: 781 24 859 4107 15

Abenesse

nini-Brizof Hischani.

Ters speed ont permonnent ouz Étets-Unis: Relatione de CR-200

par l'ARTICOFÉ À CE NUMERO: Mahilde Romy,
Spiese Guentie, Jean Pietre Guenet,
Dat.

KC (RICK: Edicid Lopez,
section Artistique: Alim-Langlit,
and means a lines tabulle frameth Maria Holle.

Michael Balliam

Ren means lines tabulle frameth Maria Holle.

Michael Balliam

Ren proposition of CR-200

Ren proposition de CR-200

Ren proposition

DIFFUSION Control Cont



10 NEWS : Douze pages de news pour connaître tons les potins qui agitent le milien, cerner les tendances et suivre l'aetualité brîlante. On vous aura prévenu!

34 Quoi de 9 ? : Nous avons mis la main sur l'une des seules earte Matrox Mystique. Coup de projecteur sur ee bel eugin accéléré 3D. Le 21éme siècle sera 3D ou ne sera pas.



36 ECTS: Un salon de londres finalement intéressant. Pas de nonveautés révolutionnaires mais tont de même beaucoup de choses à voir et à prévoir.

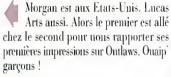
62 TESTS: Gene Wars est une sacré bonue surprise mais ee u'est pas le senl gros prodnit: Dawn in the Dump, Creatures. Close Combat. Zork et des tas. mais alors des tas d'autres.



68 L'INTELLIGENCE ARTI-FICIELLE: Alors comme ça. en plein dans les tests, on parle de réseaux neuronaux? Ben oni, parce que les jeux de demain vont bénéficier de ce concept.







140 PREVIEWS : Microsoft prépare son arrivé dans le monde du jeu, Retrouvez anssi Sereamer 2. Tomb Raider, Rally ChampionShip. Mech Warrior Mercenary, etc.











GÉNÉRATION 4:

Jouer à "Z" s'est révélé être un vrai bonheur, autant par la réalisation superbe que par l'interface et l'humour.

**** OR

Joystick:

"Z" est vraiment un excellent jeu! 90%

PC TEAM:

Ambiance Bitmap Brothers garantie: graphismes délirants, musique rythmée, humour... C'est un bonheur!

PC Fun:

Un jeu d'action/stratégie détonnant, drôle et original. 16/20

CD Loisins:

Voici le jeu de stratégie que tout le monde attendait! 16/20

PC Loisins:

Les parties atteignent des sphères rarement atteintes...



SVM MULTIMEDIA:

Action ininterrompue, humour ravageur... Voilà "Z".







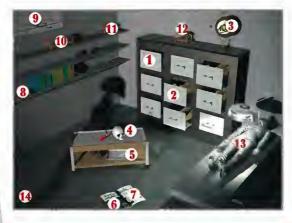
3615 WIE 2,23 F/Min.

sommair(e) 17

Bon, hum, enfin, comment dire. Bref, li y a encore eu un problème avec le CD du mois dernier. Le répertoire DATA qui contenait la quasi-totalité des données du CD a été gravé en minuscule, ce qui le rendait inaccessible aux utilisateurs DOS et Windows 3.1. Windows 95 étant capable de lire ce genre de répertoire, la plupart des utilisateurs de Windows 95 n'ont pas rencontré ce probième. Ceia dit, un CD corrigé est envoyé à toutes ies personnes qui nous en font la demande. Ce mois-ci, vous trouverez les démos de Genewars, de Road Rash, le shareware de Quake... un mois de connexion gratuite au serveur AOL, un reportage vidéo chez Rowan Sofware (Empire), ia solution de

Normality et piein d'autres

trucs sympathiques.



ERRATUM

Les personnes n'ayant pas rencontré de problème avec le CD du mois dernier (Windows 95) doivent tontefois tenir compte de la remarque suivante. Il est notifié, pour certaines démos DOS, qu'il fant retourner sons DOS pour procéder à leur installation. Il fant en fait ouvrir une session DOS et ne pas retourner sons DOS comme cela est indiqué, fante de quoi il n'est plus possible d'uccéder un répertoire DATA.

LA PARTIE PC

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sons Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX4 100 équipée de 8 Mo de Ram et d'un lecteur de CD quadruple vitesse.

L'interface JOYSPEED.EXE est une version simplifiée de JOYS-TICK.EXE. Elle nécessite également Windows, mais fonctionne correctement sur un 486DX33 on DX2 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse.

Installation sous Windows 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce, ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Si ce n'est pas le cas, il vous fandra procéder à l'installation de WIN32S et WING, en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant lenr SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYS-PEED.EXE en lien et place de JOYSTICK.EXE.

Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur, vons pouvez lancer SETUPEXE se tronvant dans le dossier VFWIN-DEO du CD.

Installation sous Windows 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'extension WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce on tont simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Si ce n'est pas le cus, il vons fandra procéder à l'instullation de WING en vons rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vons pouvez lancer JOYS-PEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

Les commandes de l'interface.

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles : Bonton ganche de la souris pour zoomer vers l'avant :

Bonton droit de la sonris pour zoonner vers l'arrière :

Un double clic sur le bouton ganche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné.

Z pour réduire la feuêtre et accélérer l'interface :

+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom. Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin. Touches ALT + F4 pour revenir instantanément sons Windows

1) LES DÉMOS

GeneWars de BuiiFrog

Jonable / Système : DOS

Une fois le jen installé, retournez sons DOS on bien ouvrez une session DOS (Windows 95) et tapez DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire C:\GENE\. L'installation ne vons laisse effectivement pas le choix du répertoire de destination.

Battie Cruiser Ad3000 de Gametek

Non Jonable / Système : DOS/Windows 95 L'intro du prochain jeu de Gametek.

Bug de Sega

Jonable / Système ; Windows 95

Pour installer cette démo, vons devez d'abord installer DirectX2 se trouvant dans le répertoire

«\DATA\DEMOS\ROADRASH\DIRECTX», à moins que vous ne l'avez déjà installé amparavant.

Recopiez cusnite «BUG_DEMO.EXE» dan im répertoire du disque dur et lancez-le pour le décompresser. Cliquez sur «BUG!.EXE» pour lancer la démo.

Deadline de Psygnosis

Jonable / Système : DOS/Windows 95

La démo du jen de stratégie de Psygnosis. En cas de problème, repassez sons DOS et lancez Install.bat qui se tronve dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEAD du CD.

Diablo de Blizzard

Non Jonable /Système : DOS

Le film d'intro du jeu. La qualité est tout bonnement incroyable, surtout si l'on tient compte de la taille du fichier! Recopiez le fichier Diablo, exe se trouvaut dans le répertoire «\DATA\DEMOS\DIABLO» dans un répertoire du disque dur, et lancez-le en eliquant dessus ou en tapant Diablo, exe suivi d'Entrée.

Gubble

Jouable / Système : Windows

Un clone de Pac Man qui n'a pas de distributeur en France... pour le moment.

Road Rash d'Electronic Arts

Jonable / Système : Windows 95

Vous aimez la moto ? Eh hien, voilà une démo qui vons ira à ravir, Attention, il fandra installer DirectX2 si vons ne l'avez pas déjà sur votre Windows 95.

Incredible Machine 3 de Sierra

Jonable / Système : Windows

Le troisième épisode de ce soft bizarre se situe entre l'éducatif et le jeu de réflexion.

Monthy Python Holy Grail de 7th Level

Jourble / Système : Windows

Un bref aperçu du deuxième volet des Monty Python. C'est évidenment très drôle, mais estce bien la peine de le préciser ?

Tracer de 7th Level

Jonable / Système : Windows

Un jeu de réflexion très spécial. Les règles sont un pen étranges.

Vous devez tronver votre chemin en marchant sur des plaques de conleurs. Vraiment étrange, ce jeu!

Quake d'ID Software

Jonable / Système : DOS

Le shareware complet de Quake, Le must des Doom-like du moment. En cas de problème, retournez sons DOS et placez-vons dans le répertoire \DATA\DEMOS\QUAKE, puis tapez "Install.bat", Suivez ensuite les instructions,

- 2 Reportage Vidéo, Nous voilà, ce mois-ci, chez Rowan Software, les créateurs de Flying Corps, Ce simulateur de vol édité par Empire nons a littéralement tapé dans l'œil. Un futur carton en perspective.
- 3 American Online. Le célèbre réseau en ligne AOL s'associe avec nons pour vons offrir un mois et dix heures de connexion gratuite. Cliquez sur le globe pour procéder à l'installation du kit de connexion.
- 4 Utilitaires/sharewares. Fouillez dans les dossiers, vous y tronverez des mises à jour, des programmes, les derniers anti-virus...
- Quoi de Nenf

Les objets et périphériques les plus abordables sont dans le magazine, les autres sont ici.

- 6 La liste des Éditeurs/Distributeurs
- La solution de Normality en textes et en images.

En cliquant, vous ouvrirez le traitement de texte de Windows et pourrez imprimer le fichier si vous en avez la possibilité.

- 8 Films d'horreur. Un recueil d'affiches de film qui out effrayé ma maman.
- 19 Images lecteurs. Chose promise, chose due : voici les images du gagnant du mois. N'onbliez pas de nons envoyer vos plus belles eréations graphiques. Si vous êtes l'heureux élu, vous pourrez choisir l'un des jeux de notre liste «15 jeux qui nons plaisent bien».
- 11 Les patches. Quelques mises à jour de jeux corrigeant des bugs on ajoutant des fonctions.
- 11 Des niveaux pour Warcraft 2.
- 12 Les plus belles images de jeux. Ce mois-ci, LBA2.
- 13 Les remerciements
- 14 EXIT. La sortic, quoi ! Il v a des pas sur l'écran, mais ou les voit pas bien.

LA PARTIE MAC

Un CD Mieux-Mieux consacré aux images subliminales. Pus d'images on de programmes lecteurs comme prévu, car vous ne nous en envoyez pas, on si pen. Alors je vous lance un message, hop comme ça, vite fait. Si vous êtes un fameux graphiste ou que vous programmiez dans vos moments perdus, envoyez-nous vos créations afin que nous puissions les mettre sur le CD. En attendant, vous pourrez trouvez les démos d'Apache Longbow, d'Abuse et de Marathou III. Nous avous été obligés de supprimer la démo nou jonable de Secret of the Luxor ; ne vous étonnez donc pas si elle apparaît encore dans CD Mieux-Mieux. Côté mise à jour, vous avez droit à la dernière version d'A40, la nouvelle version d'HellCats, d'Oxyd, de Chaos Overlord. Vous trouverez également des scénarios pour Flying Nightmares, un gestionnaire SCSI. Stuffit Expander et d'autres petits utilitaires chonette de chonette. Enfin, vous avez en l'heureuse surprise, le mois dernier, de trouver quelques démos très attendues. Sachez cependant que ni Close Combat, ni Zone Raiders ne sortiront en France, sauf peut être en import parallèle.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom n°17 fonrni nvec ce munéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la réduction. Finchette Disney Presse ne pourra en aucun ens être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directement ou indirectement liés à l'attilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pus être tenu pour responsable des pertes et profits on de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données on de l'attilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En unem cus la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achut du magazine.



Concon! Avant tout, merci à tous ceux (et celles) qui nous ont envoyé une lettre de caudidature. Sans démagogie, on pourrait globalement être copain avec chacuit d'entre vous, et ca fait tont drôle. Tout drôle de retrouver des goûts, des expériences, des vécus similaires. C'est un peu conute si, depuis des années, on avait pareourn un labyrinthe à la bougie et que tout d'un coup (paf!) on arrive à destination. Ouf! on était bien dans la bonne direction. C'est aussi très frustrant de devoir trancher. Lorsque vons lirez ces lignes, nous aurons probablement fait notre choix: mais pour le moment. il s'agit de trier environ 300 lettres. Désolé ne pas répondre à chacune personnellement (300 lettres quand même !). À propos de lettre, revenous au sujet qui nous préoccupe iei : Joystiek, Courrier des lecteurs. 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Cyrille Baron

C'est plus ça que je dis

e futur s'annonce chargé pour mon cher PC arec toutes les érolutions à venir : MMX. DVD, cartes 3D et compagnic. Ne risque-t-on pas de voiv émerger deux standards différents ? Un PC "normal" et un "Extended PC" muni de toutes ces extensions ?

e suis entièrement d'accord avec toi. Le risque principal provient surtont des eartes 3D. Jusqu'à présent, en effet, on a toujours connu les PC plus ou moins eomplets : pas de earte son ou bien une earte sans synthèse sonore, etc. Les performances n'étaient pas les mêmes, mais au moins pouvait-on joner. Avec les eartes 3D, l'ère du PC en tant que standard est fortement menaeée puisqu'il existera des jeux tournant exclusivement sur 3D Edge, d'autres exclusivement sur 3D Blaster PCl, saus parler du MMX, standard à part qui nécessitera de changer de carte mère. Bref, dans quelques mois, nu leeteur de joystiek équipé d'un PC ne ponrra pas faire porter son ehoix sur n'importe lequel des jeux testés : suivant la marque de sa earte vidéo 3D, ee sera tel produit ou tel autre mais pas les deux. Un fameux bordel en perspective. Quant an DVD, attendous un peu ear il apparaît déjà que la belle entente qui régnait eliez les constructeurs tourne au vinaigre. Et puis franchement, des jeux de 17 Go, ça va donner quoi ? Des longs métrages vaguement interactifs? Non, merci!



Adieux

e vous écris parce que je suis triste. Après avoir en un ZX \$1. un Ovic, un Amstrad CPC, un PC 386 \$X. puis un 386 DX et enfin un 486 DX, mon compte en banque ne pourra plus m'aider à passer à la vitesse supérieure. Le Pentium 166 est dereun la machine de base (j'exagère à peine), et il y anva ensuite les cartes 3D, les MMX, la RAM, etc. STOP!

Voilà, mon aventure informatique se termine. Je regrette que les éditeurs n'aient pas mieux exploité le 486.

Cyril, Eysines

oilà, je me range des roitures. Fini la course à la performance. l'investissement nécessaire à faire tourner le dernier jeu en date sur un P56 à accélérateur de particules. L'abandonne la course, mais je resterai en contact. Ça va être dur de roir passer dans Joy les dernières nonveautés avec graphisme et sons à barer d'euvie.

La naissance de ma petite fille me donne cuvie d'inrestir pour elle plutôt que dans le nouveau lecteur CD 18 vitesses arec 4 braquets et l'huile de ridange en option.

Cette décision prise, que me reste-t-il à faire? Eh bien à jonce avec les budgets, des vieux trues à durée de vie renoure-lable, un pen comme les chats. Pas de nostalgie et encore moins d'amertume, juste un témoignage. Je continuerai d'attendre le facteur tous les mois, fant se tenir au courant. Et puis vers 2003, 2006, j'anvai sûvement l'occasion d'apprendre à ma fille à utiliser le noureau complexe informatique, celui qui aura détrôné les P56 à accélérateur de particules. Tont compte fait, ce sera sûrement elle qui me l'apprendra.

T. Richard, Plaisance du Touch

h bien, e'est pas très rigolo tout ça. C'est aussi très préoccupant, ear e'est la première fois que des lecteurs reconnaissent être obligés de baisser les bras pour raison économique. Deux d'un coup. Brrr... Il est certain que cette course au matériel est complètement sidérante. Je viens de passer du DX2 au Pentium 150, mais bon, e'est mon job après tout. Si je ne bos-

sais pas à Joy, je ne sais franchement pas si j'aurais fait ee ehoix. Cette eourse saus fin est débile, mais aussi extrêmement dangereuse. C'est à cause de eela qu'en France nous sommes sous-équipés, ear qui dit "matériel neuf" dit "nouveaux drivers" pas foreément au point et done machines qui plantent. Si le fana adore ça et passe antant de temps à brieoler son PC que d'antres leur vieille Coeeinelle ou leur mobylette, l'utilisateur moyen, comme son nom l'indique, veut juste utiliser sa béeane. Point. De plus, plus le marché s'élargit et plus l'on va taper dans des franges d'utilisateurs absolument pas branchés. l'aimerais voir la tête du type qui s'est équipé Multimédia Plug and Play 95 à Noël, après avoir hésité des années parfois à se mettre à l'informatique, lorsqu'nn vendeur lin expliquera dans six mois que son engin est bon pour la easse. l'imagine que la proeliaine fois, il préférera mettre la stéréo dans sa voiture ou offrir nn lave-vaisselle à sa nana. Et les éditeurs continueront à se demander pourquoi ils ue rénssissent pas à vendre plus de logieiels. Les foyers se seraient-ils équipés en magnétoseope, s'il avait fallu changer de seope tous les six mois pour lire les nouveaux films? Non, naturelle-

Longue distance

c possède deux ordinateurs placés à 10 ou 20 mètres l'un de l'antre. Je souhaitevais les mettre en réseau pour jouer à Marcaft 2. Z. etc. Le reudeur d'un grand unagasin d'informatique ni a annoncé un prix de 2 000 francs! Je me demande si je ne ferais pas mieux d'acheter deux cartes Ethernet, ce qui me reriendrait à 700 francs à tont casser. J'utilise Windows 95.

1. Gore-Coty, Paris

vant tont, tu penx consulter loystick n° 70 page 66, nons y parlions des réseaux. Ton idée est en effet la bonne. Il te faut 2 cartes Ethernet compatibles NE2000 (surtout pas de EZ2000!) et un câble coaxial. Tu devrais t'en tirer pour 500 balles si tu

les prend en Bus ISA (e'est aussi bien que du PCI pour jouer). Vérifie qu'elles sont bien Plug and Play si tu ne venx pas perdre du temps à les configurer sons DOS. La mauvaise nouvelle maintenant, e'est que 10 m ou 20 m, e'est pas du tout la même ehose. Il faut tester, mais si le câble fait plus de 10 m, il faudra aeheter un répéteur pour pallier les ralentisseurents : et un répéteur. ça coûte 1 000 balles. Bon, il y a plus qu'à mesurer tout ça.

Mac Panic

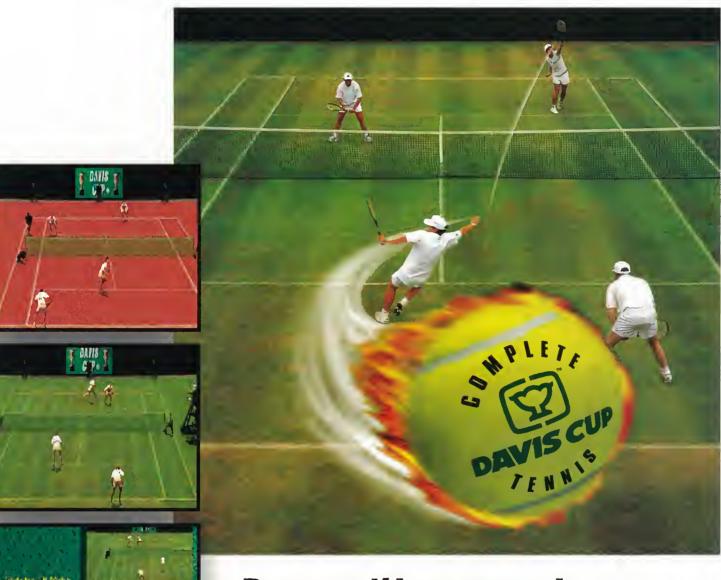
aimerais que rous ui expliquiez ce que signifie cette entourloupe dans le nº 74, page 117. Les hovsséries Joystick passent an Mac! Et puis quoi encore? Le mac ne représente que 20 % du magazine (6 tests sur 30). Le PC est la plate-forme Multimédia, alors je ne compreuds pas.

V. Matthien, Maizière

n se ealme, on ne panique pas. "Les hors-série passent an Mae", e'est une expression. Ils passent au Mac lorsqu'on fait un hors-série Mae, mais personne n'a dit qu'ou ne ferait plus jamais de hors-série PC. Quant au contenu du magazine, il faut contenter tout le monde. Pour être totalement transparent aussi. j'avoue que plus de lecteurs c'est toujours bon à prendre d'un point de vue économique. Ça permet d'avoir plus de sons, de vendre anssi plus de pub et done d'avoir plus de pages. Et ça, tout le monde en bénéficiera, Mae on PC. Le nombre de leeteurs pour un magazine, e'est exactement comme l'audimat à la télé. L'important est de ne pas en être esclave; mais il ne fant pas être hypocrite non plus. Nous essayons d'être représentatifs du marehé, et s'il y a des utilisateurs et des jeux Mac, eh bien on parle du Mae. Je vais même aller eneore plus loin, et ça risque de ne pas te plaire : si les jeux étaient tous sur Mae, on ferait avant tout un canard Mae. Mais oui!

En direct avec la rédaction sur le 3615 JOYSTICK

Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace ...





- 1 à 4 joueurs
- Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées
- 48 joueurs et 16 pays représentés
- Des dizaines de coups spectaculaires
- Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...
- Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux
- Jeu en simple ou en double

















Sirtec le retour

Comme on le prévoyait, la tendance de cette fin d'armée est l'accélération 3D. Comme on le prévovait aussi. hélas, tout cela va foutre un fameux bordel. Comme je le prévois, la phrase précédente va choquer certains éditeurs. C'est un vicux débat mais il est bon de mettre ca à plat. Qu'on se le dise, Joystick n'a jamais été et il ne sera jamais "Politicaly Correct". Idem en ce qui concerne son lectorat. Ca tombe bien, ça nous permet donc d'être en adéquation avec ledit lectorat. Un produit plus policé pourrait plaire à d'autres. Autres lecteurs, autre journal que nous ne souhaitons pas faire. Les gens out, d'un texte "bien écrit". une notion toute scolaire. Des gens qui n'ont jamais rien lu depuis leur Lagarde et Michard. C'est vrai que des gros mots, ou en rencontre peu chez nos grands auteurs officiels. Mais si on lit Nabokov plutôt que Guy des Car, Joyce plutôt que Cronin on bien Miller. Mirbeau et autre Céline. on s'apercevra qu'un texte exprime des idées et que certaines idées nécessitent qu'on les exprime par un langage un peu leste. On pourrait aussi parler du "champ sémantique", c'est-à-dire du sens qu'a un mot suivant le contexte où il est employé. Si je dis "merde" à mes parents (je ne l'ai d'ailleurs jamais fait), ça n'a pas la niême signification que si je dis "merde" à un pote. Et puis je pourrais parler du "signe" et du "sens". du "signifiant" et du "signifié", mais vous savez, clicz Joystick, on n'est pas très malin, on ne s'intéresse qu'aux jeux... Fin de la (grosse) parenthèse. Les cartes 3D. donc, vont foutre un fameux bordel. D'ici quelques mois, il fandra non sculement choisir la bonne carte, mais aussi accepter sereinement

que tous les jeux ne tourneront probablement pas sur la carte en question. Dans quelques mois, on ne dira plus : "j'ai un PC", mais "j'ai un 3D FX", "j'ai un Videologic". Brrr...

Cyrille Baron

Il u a déjà 16 ans, Sirtech lançait le premier jeu de la célèbre série «Wizardry», d'excellents jeux de rôle sur ordinateur. Ces dernières années, Sirtech s'est un petit peu fait désirer, mais tout s'arrange maintenant puisqu'un nouveau volet de la saga Wizardry va débarquer sur PC d'ici la fin de l'année : Nemesis, The Wizardry Adventure.

Le titre est assez clair, il s'agit là d'un jeu d'aventure. Entièrement en 3D et reprenant les grands thèmes déjà développés par Wizardry : le joueur aura sa dose de dragons, de monstres divers, de donjons et de trésor à récolter.

Depuis un tout récent accord, c'est Ubi Soft qui se charge de la distribution des jeux Sirtech en France. Du coup, Ubi bosse déjà sur la traduction de Deadly Games, la suite de Jagged Alliance, qui vient juste de sortir aux







Un jeu mettant en scène le groupe Iron Maiden est en cours de développement chez Funsoft. Pour le moment appelé Melt, la chose tournera sur PC et PlayStation.

se fait gratter sur Int



Les papiers Canson, sur lesquels nous avons usé nos fonds de culottes, euh, enfin vous voyez l'idée, décident d'investir Internet en confiant à la société Integra la réalisation de leur serveur Web. Canson annonce un aspect «institutionnel» de leur page Web. On pouffe lorsqu'on pense à ce que «institutionnel» peut bien vouloir dire dans le cadre d'une homepage. On re-pouffe lorsqu'ils nous annoncent que Integra travaille à la mise en place d'un système à «accès protégé». On imagine la scène : «M. Canson, il nous faut absolument 700 000 balles de plus pour que votre page Oueb ne soit pas piratée» ! Moi, je suis déjà parti rançonner Bonduel.

Concours Warcraft 2

Le magasin U-Boat à paris organise, le week-end du 5 au 6 octobre, un cancaurs de Warcraft 2 ; ce qui veut dire que si l'exemplaire de «Joystick» que vous tenez entre les mains est paru en retard de 10 jours ,vous l'avez dans l'os.

En revanche, et là on est sûr de notre coup, les 19 et 20 octobre aura lieu un concours sur Quake réservé oux protessionnels du multimédia.

Entin, le week-end du 27 octobre, aura lieu un concours réservé au public cette tois (out, on respire l) avec des tas de matos délire, comme por exemple des joysticks pouvant servir de manches et des systèmes de casques et de micros pour que les joueurs puissent communiquer entre eux : (1) 43 58 54 95.



CACHE-CACHE DVD

Les constructeurs jouent à cache-cache DVD

Les canstructeurs japonais jouent l'intimidation et les plans j't'embrouille. Alors que Sony devait lancer son lecteur DVD bientôt, voilà que la grande dame a les toies et se retire du marché temporairement. Sony joue la frileuse... prétendant que le morché n'est pas près, qu'il n'y a pas de softs et pas assez de demande. Du coup, Matsushita, qui lance deux modèles en novembre, l'un à environ 4 500 bolles et l'autre à peu près 3 500 au Japon, se retrouve tout seul et se frotte les mains. Les lecteurs devraient débarquer par chez nous les Eurapéens, l'année prochaine. Matsushita prévoie un parc d'1,5 million de DVD dans les toyers d'ici la tin 97, et 80 millions d'ici l'an 2000. C'est pas rien. C'est peut-être une erreur d'appréciation. Eh, sérieux, vous les voyez se contenter d'écouler leurs DVD pendont trois ans sons boloncer un nauveau standard?

Question d'éthique



Lo CESA, une ossociotion joponoise regroupant des éditeurs de jeux, vient de pondre un code d'éthique de la pratession déjà signé par quatre-vingt-dix d'entre eux. Au pragromme, moins de sexe et moins de vio-

lence, et la promesse de s'attaquer aux programmes de jeux obscènes. Au Japon, des jeux obscènes c'est une petite fille en soquettes qui montre sa culotte blanche en rougissant. «Éthique» o porfois une fôcheuse tendonce ò rimer avec «censure». Ouais, mais c'est au Japon.

Rigolez pas, ça nous pend sacrément au nez.

Peine de mort pour les voleurs de briquets, paur les gens qui ne loissent pas de message sur les répondeurs et pour les pauvres nains qui disent du mol d'ARTE.



Telex

Gore ! Si votre ordinoteur vous explique que "HDEuthanasia by Demon Emperor: Hare Krisna, hare, hare, ...", alors c'est que vous êtes victime du virus Hore, une cochonnerie multimode, furtive et polymorphe, qu'il est trop tard, que votre disque dur est en train d'être effacé, et que tont pis pour vous. Pour les outres, ceux qui n'y sont pas encore passés, une seule solution, FindVirus de AB Soft.



Atlas Fles Infants

Lassé de ce que les marmots utilisent le PC de leur parents paur jauer à Doom au lleu de rèvlser leurs leçons avec des softs éducatits pourtant hyper-attractits, les prestigieuses éditions. Atlas nous annoncent la porution de

«Chompions en s'amusont». Atlas compte sur le module d'Intelligence artiticielle spécialement développé pour captiver l'entant qui, tenez-vous blen, «ne retera jamois deux fois le même exercice». En gros, ça doit vouloir dire qu'un élève de CP aura le droit d'apercevoir une seule tois l'alphabet, qu'il survolera en deux minutes les tables de multiplications, puis sautera directement aux équations à x degrés pour tinir dingue dans un asile ou en Math Spé deux mois après l'ochat de ce petit bijou. Un bon point, ça coûte 269 trancs.



Peine de mort pour les baleines, peine de mort pour les ultrosons.



SSM

Simon
& Schuster Macmillan
s'introdulsent sur le marché
trançais de l'édition depuls cet èté.
Au lieu de sortir des compendiums de
la banolité sur le multimédia et autres
technologies à objectits cantus, les trères
Macmillan (entin c'est p'têt des causins)
naus créent la collection Labo SSM, des
livres qui risquent de taire mal grâce à leurs
CD-Rom. Ces jours-ci, on pourra trouver
un livre sur la programmation du langage Lingo, un second sur les
applets Java, ainsi qu'un coffret

Adobe Press à 499 t.

Peine de mort pour les couples qui obstruent le passage avec leur londou, peine de mort pour les ballons de foot, peine de mort pour l'électricité statique ô la con.

Peine de mort pour les artistes ratés qui "travaillent" dons le CD-Rom. Peine de mort pour les pauvres keums qui draguent en porlont d'informotique.

Mécanique des fluides 118010S

Mondialement sollicités paur leur maîtrise experte de la comptabilité européenne, des législatians internationales sur les droits en micro-intarmatique, ainsi que (et c'est moins connu) de l'humour et de la bande dessinée, nos contrères de "Fluide Glacial" ouvrent un site web : www.fluideglacial.tm.fr

On paurra s'y faire gauler du pognon en y commandant des t-shirts, des vieux numéros, des reliures, ou en s'abonnant. On pourra oussi y trouver des renseignements sur les auteurs qui participent au journal, correspondre avec eux via-email, participer à leur concours de dessins d'humour drôle qui tant rire, accéder à leur base de données sur les maladies de la vigne (et c'est moins connu) et sur tous les anciens numéros de "Fluide". Et puis, j'y ai jeté un œil, Il est vachement blen leur site. On est pas peu tier à "Joy", parce qu'en plus, c'est un pote à nous qui l'a tait : le vieux 150 ! Caucou, p'tit gars !



Résultat du concours Grand Prix 2 10ème et 11ème manche

1er prix : 1 sconner ò plot Scorpio

 42 points: L'HUILLIER Michel 8 Allée du Val Fleury 93160 NOISY LE GRAND
 2ème prix: 1 moquette FERRARI 641/2 au 1/12ème (37 cm)

- 39 points : MUHLACH Frédéric 190 Impasse du Xaty 88100 TAINTRUX du 3ème ou 5ème prix : 1 abonnement de

du 3ème ou 5ème prix : 1 abonnement de 1 an à la revue Auto Hebdo

- 34 points : SERRE Gérard Résidence Houte Rive Bat A n°172 22300 LANNION

- 34 points : LUTZ Michel 6 Rue des Fleurs 68680 KEMBS

- 34 points : GOUPILLEAU François 8 Sq. Constant Morgueritte 35000 RENNES du 6ème au 10ème prix : 1 jeu PC CD-ROM Grand prix

- 34 paints : BARREAU Sylvain Lotissement Ernest Marty 81240 ROUAIROUX

- 34 points : MARAIS Alain 35 Rue des Minimes 92400 COURBEVOIE

- 34 points : BOUTOT Lourent 13 Rue de l'Argonne 87100 LIMOGES

- 33 points : VIGNON Grégoire 665 Chemin de Russan 30000 NIMES

- 33 points : REYMONDET Stéphane Le Cur-

tillet 39200 AVIGNON LES ST CLAUDE du 11ème au 20ème prix : 1 Bloc-note spécial Grand Prix 2

- 33 points : FRENOY Guillaume 5 Allée des Flanvuches 91250 SAINTRY

- 33 points : DEZILLEAUX Sylvoin 21 Rue de la Villette 49122 LE MAY SUR EVRE

- 32 points : LEDUC Fabrice 35/8 Rue de Schwerte 62400 BETHUNE

- 32 points : BORDIER Franck 15 Bd Pasteur 94260 FRESNES

- 32 points : GALLIEN Bruno 48 Rue Maximilien de Robespierre 93600 AULNAY SOUS ROIS

- 32 points : JOLI Nicolas 2 Rue du Boite 95280 JOUY LE MOUTIER

- 31 points : LELACHE Jeon-Renoud 6 Rue du Dr Vaillant 91700 STE GENEVIEVE DES ROIS

- 31 points : QUILLIEN Franck 13 Rue Mozart 44110 CHATEAUBRIANT

- 31 paints : POTTIER Benoît 3 Rue de la Fontaine Soutiret 02290 MORSAIN

- 31 points : MERMET-BOUVIER Pascal 30 Chemin des Erables 42580 L'ETRAT

Jumanji

Peine de mort pour les gens qui sont pos déguisés dans les soirées déguisées, et peine de mort pour ceux qui sont déguisés.

Je ne t'aime pas, Robin.

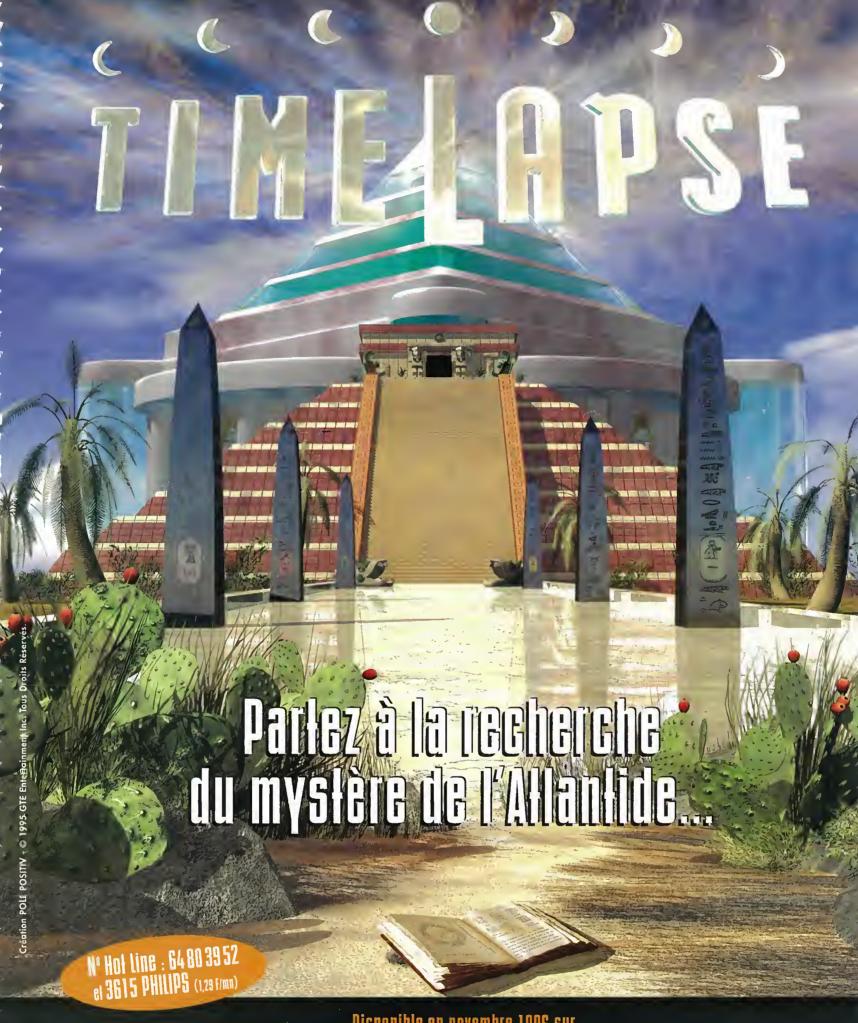
Mince, Il va nous paursuivre partout, alors ? Philips Media va sortir très bientôt l'odaptation de «Jumanji», sur PC. «Jumanji», vous savez, le film avec Robin «tull af shit» Willioms sorti l'année dernière chez les Ricains. Alors déjò qu'il tallait que je l'évite au cinéma, le gars Williams, à la télé, dans les magazines... voilò que maintenant je vais devoir taire gaffe en allumant mon PC.

Le jeu devrait s'adresser aux plus jeunes et proposer cinq petits jeux d'orcade tirés de scènes clés du tilm. Bah, mince!

de Plimite TIX

Pour têter l'arrivée de la version trançaise du somptueux Flight Unlimited, Ubi soft la commercialise ou prix exceptionnellement bas de 199 trancs. Ce serait un crime de ne pas se l'offrir. On pourra aussi trouver lo version W95, que l'an ne verra pas dans les rayonnages, mais que le distributeur

vaus échangera à l'œil contre votre version MS-DOS. Pour ceci, vous devrez envoyer vos tickets de pain à Euromaintenance, le Service Après-Vente d'UBI.



GTE Entertainment

Disponible en novembre 1996 sur CD-RDM PC Windows® 95 et 3.11 et CD-RDM MAC° en Version Française Intégrale

Philips Media



News 0,03 centimes le mot

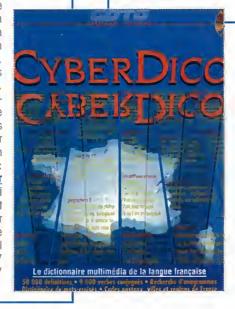
Malgré son titre pourri, CyberDico est un CD qui mérite votre attention. Il contient plus de 300 000 mots de la langue française, 50 000 détinitions, un dictionnaire de mots-croises et d'anagrammes, et conjugue 9 000 verbes à tous les modes. CyberDico permet également de

localiser sur la carte de France une ville dans son département et sa région en entrant son nom et son postal. Alors, code convaincu? Bon, c'est pas l'Encyclopedia Universalis, on est blen d'accord là-dessus, mais CyberDico ne coûte que 99 balles. Pas cher I Et puis, moins cher encore, il existe une version Online du programme: http://www.goto.fr/cyber dico. Dernière solution, si vous êtes détinitivement radin et désirez commander une version gratos (valable 60 jours) de CyberDico, il vous en coûtera 5,57 trancs/minute sur le 3617 GOTO. Bien tait!

Un Site web à Werber

On nous annonce la création d'un site sur «la révolution des tourmis» réalisé avec la collaboration de l'auteur de cette oeuvre qui s'est Inexplicablement bien vendue, mais est-ce sl étonnant au pays du psychiatre rené Charcot. On y trouve entre plein d'autres choses (sûrement plus intéressantes mais dont j'omettrais de parler), une interview de Francis Werber l'auteur de la trilogle des fourmis. Sur une quinzaine de questions, Werber développe sa conception du monde qui semble être pour le moins rigolarde et passe par tous les états psychologiques:

Réaliste: «Je suis un être humain de la planète Terre. Et je suis vivant ici et maintenant.» Humble: « Je pense que les religieux et les athées sont des prétentieux.» Cosmique: « C'est une énergie immense qui traverse l'univers et qui tait qu'une graine se transforme en arbre.» Songeur: « Peut - être que dans une réalité parallèle je suis déjà mort et vous aussi.» Puis, entin lucide: « Je suis devenu journaliste scientifique 6 ans au Nouvel observateur et j'ai ouvert ma gueule et j'al donc été viré et je suis devenu chômeur.» Pour rejoindre la secte de ses fans, c'est au http://www.mediaquest.fr/fourmis



Telex

Sierra Online fusionne avec CUC International Inc., une énorme société de services de 11 000 employés, spécialisée dans la vente de services par ordinateur et par Internet, et qui tape dans la Restauration, l'Automobile, les Voyages, la Santé, les Finances, etc.

Parallèlement, CUC; la libido en ébullition, a également tusionné avec la société Davidson, éditeur de logiciels éducatifs, numéro 2 aux États-Unis, elle-même propriétaire de Blizzard à qui nous devans Warcraft 1 et 2. Peine de mart pour les pubs, pour l'eau minérale qui donne envie de pisser, Peine de mort paur les pubs McDo qui font craire que bouffer du gras rend les enfants heureux.

Peine de mort paur les chiens de man vaisin qui abaient quand quelqu'un mante l'escaller, peine de mort paur les chiens.

Un nouveau COMMETCE ouvre ses portes

Spectrum Holobyte fait ses courses

PLUS LE JEU VIDEO
DEVIENT PAS CHER ET
INDIVIDUALISÉ, PLUS
NOUS EN FAISONS UNE
ACTIVITÉ COLLECTIVE
ET RENTABLE...

C'EST PAS,
CON HEIN!

YACINE

Un nouveau «Centre de loisirs multimédia» de la chaîne Score Games a ouvert ses portes rue d'Amsterdam, en tace de ma gare Saint-Lazare ²; au programme, un rez-de-chaussé réservé aux consoleux et le premier étage réservé aux jeux micro PC et Mac avec un choix de produits de plus de 100 000 jeux.

Mais comment tont-ils pour avoir tous ces jeux ? Ben, ils ont du blé et ils les achètent.

Peine de mart pour tous les animaux inutiles : lapins, , pingauins, chats, hamsters, , et en règle générale paur tous ces putains d'animaux qui ne payent pas la CSG.

Peine de mart paur les praviders internet qui censurent les newsgraups de culture suédaise.

Son petit panier à la main, le boss de Spectrum Holobyte a tait le tour des étals de toutes les équipes de développement pour tinalement s'arrêter devant celle d'Epic MegaGames. Vous savez qui c'est, hein, nous vous avons déjà parle d'eux, ils développent Unreal en ce moment, l'un des jeux PC les plus atlendus de l'année. Monsieur Spectrum a tellement été impressionné par ce qu'il a vu tourner, qu'il s'est payé le moteur d'Unreal, comme ça, hop, sans hésiter. Rappelons que le moteur 3D en queslion est compatible MMX, et qu'il affiche des ombres et des éclairages particulièrement impressionnants, et à toute bombe. Spectrum Holobyte prévoit de sortir 3 jeux utilisant ce moteur d'ici 1998. Pendant ce tempslà, les gars d'Epic MegaGames se frottent les mains, ils gagnent tout plein d'argent avant même d'avoir fini leur ieu, et deux autres édi-

teurs les ont déjà contactés pour acheter, eux

aussi, le moteur magique.

Que c'est-t-il passé a Roswell en 1947 ? Le gouvernement nous cache-t-il quelque chose ? Qui peut bien être responsable de ces meurtres en séries ? Les aliens sont-ils déjà là ?



FAST, VITE

Fast Technalagies,
tiliale trançaise de Fast
Multimédia Inc. (le Inc, ça veut
dire que c'est pos tronçois) nous
annance la parutian de la dernière versian de san lagiciel d'acquisitian vidéa.
Ce dernier affre des aptians plutât sympo,
comme lo réparotion de clips vidéa
endammagés, des benchmarks paur
aptimiser au mieux sa carte d'acquis.
Ces deux derniers serant vendus au

prix de rien depuis Internet au

HTTP://WWW.FAST
MULTIMEDIA.COM

Corel Word Perfect pour Power Mac

Carel Corparation, encare, naus annance la sortie de Corel Wardperfect 3.5 qui se trauve être la mise à jaur de Wardperfect 3.5 cammerciolisé jusque-lò par Novell. Il sero livré en stondard avec une collectian de 150 polices vectorielles, 5 400 ClipArts, 200 textures différentes les unes des autres, 67 sans paur les jaurs de pluie et 200 phatas de lapins. Puisque vaus aimez les chiffres, en vaicl quelques autres : cette nauvelle versian du traitement de texte demandera un Mac LC, 2 au supérieur, le Système 7.0, 2 mégas de Ram. Il accupera 6 mégas sur le disque dur et sera vendu aux alentaurs de 1 990 trancs HT en versian camplète, l'update sera commercialisé à 790 F HT.

Telex

imagina Club, c'est une association de la loi 1901 qui se propose de vous initier gratos à la prise en main d'un PC ainsi qu'à l'utilisation de quelques logiciels. C'est également un club de passionnés de jeux micro. Ça toit déjà deux bonnes raisons de leur rendre une petite visite. Imagina Club, 7 Rue de Sully, 47000 Nérac, Tél.: 53.65.50.75.



Potache au légume

Titus nous présente, à travers son nouveau produit, l'apôtre du cholestérol et le chautre du soie cirrhosé ; j'ai nommé le grand ches français Bernard Loiseau. Grâce à ce produit magistralement réalisé, Bernard va essayer de nous inculquer à nous, disciples de la junk-food, quelques vagues notions de gastronomie française, comme décorer une table ou faire cuire autre chose qu'une carte-mère... Le côté didactique nous permettra d'apprendre à choisir notre menu en toutes circonstances (à pied, à vélo, à table avec Jean Moulin) et sans mauvaises surprises. Cyber Bernard nous traînera aussi dans les cuisines d'un grand restaurant 3 étoiles, pour découvrir l'envers du décor avec délectation. Une manière bien agréable de découvrir l'un des plus grands patrimoines de notre nation, sa cuisine... Le nom de code de ce didactique : Bernard Loiseau





AH-64 D Longbow attaque la Corée

On ne peut stapper la haine destructrice des pilates d'AH-64D Longbaw. Origin leur sert donc la sauce avec une jaie nan feinte, puisque débarque, avant la fin de l'année, une extensian paur AH-64D Langbaw, danc, l'excellent simulateur d'hélica (vair test dans le dernier «Jaystick», et dans celui d'avant aussi, tiens).

Flash Point Korea – c'est le titre de cette charmante nouveauté – prapase d'aller faire san guignal en Carée. 140 missians, sait une campagne camplète, des nauvelles armes et une intelligence artificielle améliorée des troupes contrôlées por l'ordinateur. Faut pas rêver, les missians cansisterant à massacrer, tuer, détruire et campagnie. Malheureusement, taujaurs pas d'aptian permettant le jeu ò plusieurs simultanément.

5 suspects pour 2 oscars

Peine de mort pour les serveurs du Mc-Do qui oublient lo moitié de votre commande.

On prend cinq truands notoires, actifs ou rangés, un commissariat bourré (non, non, pas comme ça!) de flics sur les dents, l'écume aux lèvres, prêts à bondir sur le moindre indice. On saupoudre d'un machiavélique individu, mi-homme, mi-légende, brillant par son absence pesante. On laisse mijoter 1h45 et on obtient un magistral thriller, doré à souhait et baignant dans son sang. Pour donner du goût, vous pouvez ajouter un rien de massacre collectif, une intrigue à couper le souffle mais pas trop, et un bon coup de théâtre. Voilà, c'est prêt, servez froid, comme les cadavres. Des Usual Suspects incontournables.

Polugram Video, 150 F environ.

Une seule réponse.

APRÈS UNDER A KILLING MOON









233, rue de la Craix Nivert - 75015 Paris - TEL ; 01 53 68 10 00 - FLX : 01 17 15 01 97

3615 VIRGIN GAMES

36 68 94 95

*2,23F la minute



Virtual TWA 800

L'association Pilote virtuels de France, dans le but de pramauvair le pilofage sur simulateur qui a le mérite, lui, de pas faire trap de morts par mauvais temps, cantinue d'éditer son bulletin de llaison sur CD-Rom. Maintenanf, ça toume avec une interface au format HTML: vidéo, images, Java et taute la cilque. On paurra aussi trauver sur ce CD une flapée de campiéments pour Flight Simulator 5.1 comme des avions, des scénars, des utilitaires, etc.







Telex

Le 12ème Salon de la Micro-Informatique et du Multimédia se tiendra cette année le 1er décembre 1996 de 10 à 19 heures, dans les locaux de la Maison pour tous, 6 rue Albert le Barillier, à Anglef dans le département 64. Moi, je préférois quand c'étalf au Palais des Congrès:



«Tellement moins bien.»

On connaissait Banner, voici PrintMaster. C'est un bidule pour faire des affichettes, des cartes de visife, des menus, des pancartes, des cartes de vœux, des calendriers et tout le bordel. Dedans, ils filent plein de fontes TrueType, des logos, des Images, etc. Comme X-Press, en moins blen, mais tellement plus

simple et tellement moins cher. Le genre de softs pas trop compliqués à programmer, qui se vendent comme des p'tits pains. Un bon plan. Si vous ne savez pas quol faire de vos week-end, programmez un truc de ce style, vendez-le à un gros éditeur et envoyez-moi 10 % de vos gains parce que, quand même, c'est moi qui vous ai filé l'idée.

Echecs Online

Non content de nous offrir de bons jeux d'échecs sur ordinateur avec la gamme Chessmaster, Mindscape s'attaque également aux Échecs sur le Net. On pouvait déjà s'amuser assez facilement avec des petits freewares à télécharger pour jouer contre des joueurs du monde entier (via une liaison Telnet). Des serveurs de ce type existenf aux States, en Suède et même en France. Je ne suis plus trop sûr pour la Suède, en fait ; en tout cas, c'est un pays por là-haut où il fait fraid et tout. Bref!

Mindscape ouvre donc The Chessmaster Network sur le Web (www.chessmaster.com), avec des infos, l'historiques des échecs, des problèmes et même des forums de dialogues. Mieux encore, vous pouvez télécharger grafuitement sur ce même serveur un superbe client





qui vous permettra de jouer aux échecs avec une frès bonne Interface dans la lignée de la gamme ChessMaster. Excellent I Le soft et le

site sont en Beta Test en ce moment, tout est gratas, protitez-en.

Peine de mart paur les chauffeurs de taxis parisiens, peine de mart paur les anciens chauffeurs de taxis

Ce qui me passe par la tête

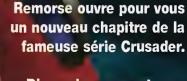


Un de plus

Au rythme où les jeux basés sur l'univers de Star Trek sortent, j'en viens à me demander si tous les Ricains ne sont pas des trekkistes. Un nouveou film sort le 22 novembre oux Stotes, «Star Trek: First Contact»; et déjà Spectrum Holabyte onnonce une adaptation pour PC.

J'ai pas trop compris le scénario, une histaire sordide de tartines grillées trop grillées qui se termine en guerre contre des mutants venus d'une planète stupide qui veulent capturer l'Enterprise pour aller ò la pêche je ne sals aù.

VOUS REGRETTERIEZ VRAMENT...



La suite de Crusader: No

Dix environnements sur différents niveaux, 19 armes dévastatrices, de nouvelles manoeuvres de combat, des ennemis encore plus redoutables, des pièges et des énigmes raffinés, mort et destruction d'un rendu spectaculaire.

Libérez votre colère et regardez vos opposants geler, se briser, s'évaporer et partir en flammes.

VOUS REGRETTERIEZ DE MANQUER ÇA.









PC CD THE NEXT + CHAPTER

Découvrez Bullfrog sur le réseau Internet à l'adresse suivante : http://www.ea.com
Pour obtenir plu d'informations sur Crusad r N R hō -z au 04 o ri
Electronic Artis Centre d'affai Télébase ap 69 1 S Didl Mont D Or





Peine de mort pour les gens qui disent «Co repousse pos quand on foit tomber une pièce», peine de mort pour leurs frères qui disent «Bon weekend, à lundi i».

Sierra Introduit le Mac

Vite, vite, ovont que le Moc ne disparoisse, Sierro se grouille de sortir ses jeux d'oventure sur cel ordinoteur. On verro ainsi donc arriver 3D ultro Pinboll: Creep night, Romo et Coesar 2 en décembre. Ce dernier nous est présenté comme la simulotion d'évolution urbaine lo plus oboutie, sons doute en motière de tout- ò- l'égout et d'orgies? Mois non, on plaisante, il ne vo pos disporoître, le Mac. Sur quoi on bosserait?

Internet

«Formation rapide sur luternet» respecte en tous points son titre insipide : on le lit, et on est formé à tous les principes de base de la communication informatique, comme ça, hop! On apprend aussi les nouveaux mots ringards en cours chez les formateurs, comme par exemple «images sensibles» pour désigner les zones cliquables sur une page HTML. C'est chez Dunod, et ça vaut moins de 100 francs.

Telex

Cet automne, Codemasters sortira un jeu de rugby: Janah Lamu Rugby. Trente-deux équipes Internationales pourront se latter dans la boue et dans tautes les canditions climatiques Imaginables. On paurra accéder à tautes les statistiques des jaueurs: palds, pulssance, taille, fréquence des rapparts sexuels, etc.



Au revoir et merci

Je vois ovoir beaucoup de mal à vous dire du bien des demières sorties de Microforum. Bon, co commence par Internet Connection 96, un bookmork de plus de 20 000 sites web clossés por thème. Pos un seul site de cui. Super i 90 % des gens sur le web (dont moi) cherchent des forums de cul, et c'est le seul truc un peu difficile ò dégoter. Mais dans Internet Connection 96, non, vous n'en trouverez pos. Ah ço oui, des sites sur le jordinoge ou les hondicopés, vous en trouverez ò lo pelle. Alors je vais vous donner un p'tit truc qui vous évitera une dépense de 100 balles: www. lycos.com. Vous y entrez ce que vous cherchez, que ço concerne le jordinoge ou les hondicopés, vous potientez quelques secondes, et hop, des centoines de sites opporoissent : vous venez d'économiser les thunes que vous auraient coûté ce CD.

Il y a aussi Rebel Runner. Un jeu de platesformes qui loisse méditatif, ropport ò lo contemplotion du rien. Au dos de lo boîte, je lis "Le tout dernier jeu de combot 3D de Microforum". On espère qu'ils disent vroi, et ovont qu'ils ne referment leur sorcophoge, on leur précisero que leur jeu, ben il étoit en 2D en foit. Comme ço, ils ne mourront pos idiots. Reste Screoming Skies. Un truc honteux. Un shoot-them-up de l'espoce bien en-deçò du niveau shorewore. Voilò. Alors ou revoir et merci de votre porticipation.

Que diriez vous d'un bon Orion E

«Raque sur Internet.»

Intershop Online, c'est le premier système de construction de galerie marchande sécurisée sur Internet. Les systèmes de sécurité américains "CyberCash" et européens "Kleline" garantissent le paiement et la bonne tenue des transactions. Intershop Online comprend également un système de reconnaissance de cartes de crédit réactualisés dès qu'un nouveaux type de paiement électronique apparaît. Pour faire tourner ce programme, il vous faudra un Pentium, 64 mégas de RAM minimum et 2 gigas de disque dur. Intershop Online fonctionne sous Windows NT (dans les 24 000 balles) et sous Unix (dans les 40 000 balles). Email : sven.lung@netconx.de

Bon, maintenant imaginons que j'achète, par Internet, un déodorant révolutionnaire sur un serveur guatémaltèque. En toute sécurité, ils encaissent ma thune. Parfait. Après, ils ne m'envoient rien, évidemment. À qui je fais un procès?

Actuvision fait du C&C

Les omoteurs de jeux de strotégie temps réel sont soignés en ce moment. Après le succès de Commond & Conquer et outres Worcroft, tout le monde s'y met. C'est ou tour d'Activision d'onnoncer l'arrivée d'un produit du genre pour l'onnée prochoine, suite à un accord avec Altrolis Microprogroming. Le moteur développé par ces derniers promet jusqu'ó huit joueurs en réseau, et une gestion du lerroin qui modifie vroiment les capacités des unités.

On est plutôt content que ce genre de jeux sortent ó lo pelle, mois tout de même, c'est fou le monque d'imoginotion et de créotivité lotent dons le milieu du jeu vidéo. Ce genre de jeux domine une période de deux ons ovant qu'un outre déborque, et oinsi de suite... Après les Doomlike, c'est la mode des C&C-like.





Grâce aux tout nouveaux effets sonores de la carte MAXI Sound 64, composez vous-même l'univers sonore idéal pour vos jeux avec 2 ou 4 enceintes. Choisissez, d'un simple clic, le son spatial Surround, 3D, quadriphonique... Vous atteignez un réalisme si grand que...vous êtes au coeur du ieu!

- 64 VOIX DE POLYPHONIE
- QUADRIPHONIE
- SURROUND
- SON 3D POSITIONNABLE
- EQUALIZER 4 BANDES
- 425 ÉCHANTILLONS WAVETABLE SUR 4MO DE ROM
- REVERB ET CHORUS
- FULL-DUPLEX

Carte sonore Plug & Play avec ses logiciels en français, sous Windows :

- MAXI FX, pour réaliser des ambiances sonores : effets de salle, cathédrale...
- INTERNET PHONE, pour téléphoner au bout du monde, au prix d'une communication locale.
- CAKEWALK EXPRESS et MIDISOFT SOUND IMPRESSION.

1190



Compatible Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard et Windows 95.

Si en plus la musique vous passionne, voici la solution idéale :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, LE VERITABLE STUDIO SON POUR VOTRE PC!

- Montez vos bandes son grâce au STUDIO 4 PISTES DIRECT TO DISK.
- Réalisez de MULTIPLES EFFETS EN TEMPS RÉEL, sur vos sons MIDI, WAVE, entrées LIGNE et MICRO.
- Découvrez tous ses logiciels : MAXI FX, INTERNET PHONE, CAKEWALK EXPRESS et MIDISOFT SOUND IMPRESSION, avec en plus QUARTZ MASTER S.E. le logiciel de studio de montage multipistes avec séquenceur incorporé.

DISTRIBUTEUR FRANCE: GUILLEMOT INTERNATIONAL

BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax: 99 08 94 17

Tél. (utilisateurs) 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 99 08 90 88

SUISSE : LOGICOSOFTWARE CP-126 - 1000 LAUSANNE 19

BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL 150, Avenue Emile Max - 1040 BRUXELLES Tél. 021 / 616 52 12 · Fax : 021 / 616 53 17 Tél. 02 735 23 63 · Fax : 02 735 31 89

1490 F

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sons préavis et peuvent varier selon les pays. Maxi Sound 64 est une marque dépasée de GUILEMOT INTERNATIONAL.
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Quartz Master est une marque dépasée de CANAM COMPUTERS. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés.



SONDAGE

Encore

merci à tous ceux (et celles) aul ont répondu au sondage. Nous vous ferons part des résultats le mois prochain. Cinq bulletins ont été tirés par une blanche et Innocente main. Du coup, les personnes sulvantes gagnent un CD-Rom Olympic Gald.

J. Bonhomme, 92240, Malakoff V. Nunes, 92100 Boulogne

J. Jalowoï, 14730 Giberville J. Bourné, 30120 Le Vigan G. Eulgerts, 1081 Bruxelles Peine de mort pour les gens qui prennent le périph, le samedi et pas le reste de la

épère

Prêts à raquer votre mère ? Parce que la pay-per-view débarque : on va payer nos pragrammes télé à la séance, et avant de raquer pour le pragramme, faudra d'abord se payer leur abonnement. Merci qui ? Mercl Canal Satellite Numérique. Les abonnés au Câble des régions de Nice, du Nord, de Lille et Roubaix et du Pasde-Calais ont déjà commencé à raquer. Au programme, les matches du champlannat de football de division 1 (et hop, 50 balles le match) et des films (et hop, entre 30 et 40 balles le film). Comment ils vont cartonner Telex

avec les films parnas ! Tous les mecs, comme moi, qui, Micro Application ouvre sa cyberliquand ils pasbrairie au 20/22, rue des Petites sent au vidéa Écuries à Paris. On y trouvera tous club, lauchent sur "Arrête de mouiller et passemoi l'épange n°4" (un film porno bizarre sur un schiza qui numérote ses éponges) et repartent, honteux, avec "Le Roi Lion", ben tous ces mecs, ils vont raquer leur mère. Ma pauvre maman. Tiens, à ce propos, j'en cannais une bonne. L'année dernière, aux États-Unis, Tysan, qui venait de sartir de taule, avait abattu san adversaire en 30 secondes chrano; deux coups de poing, et bye bye. Or, le match ne passait que sur la pay-per-view, pour 250 balles. Huit francs la seconde. Quelques minutes plus tard, ils le diffusaient dans son intégralité aux

infas. Vous marrez pas, ça

arrive chez nous.



les titres de l'éditeur ainsi que tellement est grande leur mansuétude - ceux de leurs

Les mecs de Silmarlls, ils fant partie d'une élite, celle des rares mecs fréquentables parmi tous les zombls qui hantent la micro-informatique en France : beaucaup de crevures, pas mal de gars tièdes et une poignée de gens sympa (dont des ganzesses, Dieu merci, je vais pouvair me reproduire). Triste constat quand même I Les gars de Silmarils, ils lancent sur le marché trals produits de

la société analaise Instant Access. Le premier, c'est une compilation "Perfect Racing" comprenant "Cyber-mania" et "Rally". Le secand, c'est un scénari disk pour Flight Simulator intitulé "Perfect Flight Italia" Incluant l'Italie, la Corse et l'île de Malte. Le troisième est aussi un data disk pour Flight Sim, "Perfect Flight Sim", regroupant l'Angleterre et le Pays de Galles. Le quatrième est un fruit, et mon tout est une maladie hon-

teuse mais rigolate. À part ca, Silmarils annance également "Bud Tucker in Double Trauble", une aventure débile (mais rigolote aussi), développée en France par Merit Software ainsi que "Time Warrlors", un jeu de baston à la manière de Street Fighter.

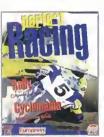
Peine de mort pour les théatreux, peine de mort pour les écrivains qui tirent à moins de 10 000 exemplaires

concurrents.

.ourna

Nous avons reçu le n°5 de "3]", le mensuel de la jeune communauté juive de France. Format tabloïd, 16 pages quadri, propre comme un sous neuf; riche d'articles où l'on se pose une foule de questions parfois intéressantes ("Le chabat et les loisirs"), parfois angoissantes ("Mais que fait Israël au niveau de la natation artistique ?"); et des rubriques, des interviews de Danny Brillant et Patrick Timsit, ainsi que... on y vient... des critiques sur les jeux vidéo, consoles et micros chroniquées par Michaël, Daniel et Jonathan, de proches collaborateurs du journal. C'est pas cher (5 francs).









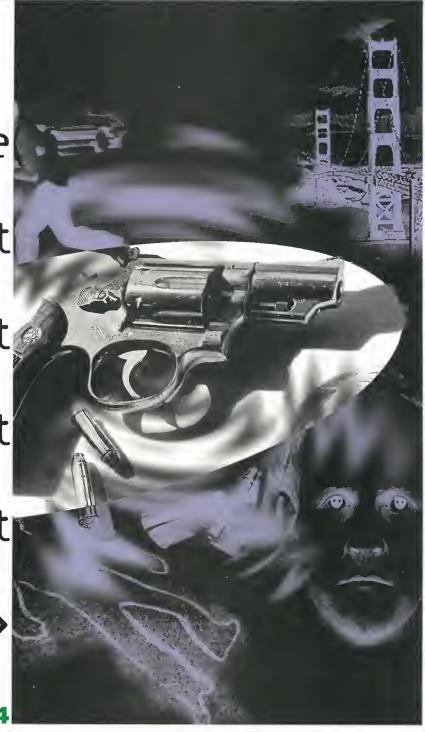
killer est un soft passionnant

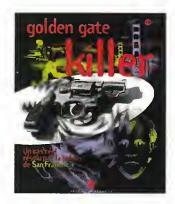
à jouer et dont

l'intérêt ludique est

indéniable.»

"HIT"- GEN4





"Prix des Professionnels"- Milia d'Or 1996











Cherche humain pour accouplement, et



que diriez-vous si une créature top-canon de la mort vous proposait la botte, comme ça, au premier regard? Je vois vos yeux luire d'une lubricité ô combien compréhensible, bande de chenavans. Un petit problème cependant : la belle a une fâcheuse tendance à changer de look en plein coil, genre 50 % lézard, 50 % guimauve, 100 % extraterrestre. Ah oui, morbleu, de bien belles images de transformation qui nous sont proposées ici! Dommage que le rythme ne suive pas. D'ailleurs, la petite équipe de savants ne semble pas y croire et n'est pas si prompte au décollage. Comparée à Alien, la bestiole ne tiendrait pas un round en combat singulier contre

bon thriller fantastique. Warner Home Video, 149 F

Machoire d'acier. Cependant, ne boudons

pas notre plaisir, La Mutante demeure un



UN NOUVEAU JEU DE STRATEGIE ?

OUAIS! JE TIRE

DANSL'TAS ET JE

BORDEL

TATATA!

LES NIQUE TOUS

Telex

De source sûre, il paraît que chez Microsoft on appelle plus des bugs de Windows 95 des bugs, mais des éléphants, tellement ils sont gros.

Un jeu d'échecs vraiment nuiseant



Depuis que je traîne sur le Net, c'est blen simple, les jeux d'echecs sur ardinateurs ne m'intéressent plus. Leur seul avantage était de prapaser un adversaire taujaurs dispanible, en tait. Et sur le Net, des adversaires, j'en ai



des centaines, et en plus ce sant des humains.

Mais les choses vant chonger maintenant,
grâce à Sierra et son Power Chess qui
devrait sartir sur PC CD-Ram en janvier
prachain. C'est pas campliqué, il s'agít
d'une véritable révalutian. Pawer Chess
risque bien d'être le saft indispensable de taus
les joueurs d'échecs ou de ceux qui veulent s'y
ettre.

En caurs de jeu, Pawer Chess est capable de s'adapter à vatre jeu, de le jauger en temps réel. En vaus tendant des perches, en taisant valantairement des erreurs et en véritiant si vaus les saisissez. Si c'est le cas, il jauera un peu mieux dans les parties suivontes, affinant ainsi san évaluatian de vatre niveau. Ainsi, vous jauez taujaurs contre un adversolre Intéressant, ni trap tart, paur ne pas se taire massacrer, ni trap taible, paur ne pas lui détruire la tronche.

Mais Pawer Chess prapasera également des analyses d'aprèspartie. Et pas du grand n'importe quai, plein de tinesse et campréhensible, camme si elle était écrite par un humain. De plus, vaus pauvez rejauer la partie pas à pas, l'ardinateur affichant des diagrammes traçant les possibilités des coups que vaus n'avez pas chaisis : que se serait-il passé si j'avais pris ce tau au 12e caup, plutôt que le cavolier ? Est-ce que ça menait ò un mat au 32e coup ? À un avantage quelcanque ?

Plus qu'un jeu, il s'agit là d'un véritable aulit. Et encare, je ne vaus parte là que de très peu d'aptians prapasées par Pawer Chess. En vrac, Pawer Chess prapasera également de jauer à deux par cannexian Internet, de jauer cantre l'un des 25 jaueurs aux styles prédétinis (Power Chess balance des cammentaires parlés). Les deux bauquins incontournobles

d'Aaran Nimzavitch serant intègrés en aide en ligne... Bref, c'est génial. En plus, il sera entièrement traduit en trançais. Chet-d'œuvre.

Peine de mort pour les gens qui font crisser les tobleaux noirs avec leurs ongles et qui mettent des mégots dons les conettes dans les soirées et après je

Le nouveau souffle de Blizzard

Histaire de ne pas trap sambrer dans l'ignable routine, Blizzard se lance dans d'autres genres de jeux. Connus paur leurs excellents softs de stratégie (Warcraft, Warcraft II, Dioblo et Storcroft ò venir), les gars de Blizzard se mettent au jeu d'arcade. Ils ont un titre en développement, un titre

qui n'en a pos encare, de titre, justement. Ça devrait être un jeu de voisseoux qui tirent, genre. Malgré tout, les coyotes de Blizzord ne perdent pos leurs bonnes habitudes, et ce jeu devrait permettre à 16 jaueurs de s'aftranter en réseau. Pas mal ! Peine de mort paur les olormes de bognoles qui font Wuill Wuill, peine de mort pour les bognoles.





Peine de mort pour les gens qui pètent dans les ascenseurs.

Opération Warner Joystick

Vous trouverez, dans le gratuit "Grand Écran" que l'on trouve dans tous les cinémas Gaumont, un concours WARNER/"JOYSTICK" portant sur le jeu "Z" avec lequel vous pourrez gagner de nombreux lots, dont un ordinateur Pentium 133 Packard Bell pour le premier d'entre vous, et pour les sales autres, des jeux, des abonnements à "Joystick", des places de ciné et des tas d'autres trucs bien cools.

Parallèlement, avec nos copains de l'espace multimédia du cinéma Gaumont Parnasse, les 18, 19 et 20 actobre, vous pourrez venir vous mesurer aux tronches molles de la rédaction de "Joystick", lors d'un tournol de "Z" en réseau. Et si vous nous toutez vraiment sur la tronche, vous pourrez nous dépouiller de jeux, de t-shirts et de plein d'autres goodies.

Sans



En ce moment, Blue Byte bosse sur un jeu d'arcade, un jeu d'énormes doses de massacre.

Nous avons aperçu une pré-version, et déjà le jeu va plutôt vite, ça tire de partout, ça explose encore plus, bref ça cartonne. Tout en 3D, avec des textures vraiment belles, le

des lextures vraiment belles, le jeu donnerait presque l'impression de tourner avec une carte 3D tant il est bien fontu.

Le jeu sort en mars 97, normalement. Et pourquoi je l'appelle "le jeu" sans donner le titre ? Parce que Blue Byte n'en a pas encore trouvé un valable. SuperCopter ? Chouette-Copter ? PasMalCopter ?

Telex

Compaq annonce que les PC de sa nouvelle gamme-intègreront le chip 3D de la Power VR de NEC. Ça commence, encore une petite poignée de mois et, comme pour le passage du 486 au Pentium, les cartes 3D seront obligatolres pour jouer.

Peine de mort pour la vie marine qui pollue l'atoll de Mururoa, peine de mort pour les Mac qui plantent.

Papyrus perd doigts

Le mois demler, déjà, nous avions trouvé que les programmeurs avalent sacrément la bougeotte (cf. Molyneux, Romero...), que ça partait dans tous les sens, que fout le monde montait sa petite boîte dans son coin en emportant jalousement ses billes... Je sals pas ce qui se passe. Enfin, je sals pas trop. J'al l'impression que les grosses boîtes de jeux dolvent un peu trop péter les plombs, que leurs développeurs ne se sentent plus pisser, et du coup ils font chier leurs créateurs jusqu'au-delà des limites du supportable. Et ces derniers se barrent. Tant mileux.

Et là, paf, ça recommence. Cinq coyotes de chez Papyrus, une sousboutique de l'hyper-marché Sierra Online, connu notamment pour ses jeux de bagnoles (indy Car, Nascar...); cinq membres de Papyrus se sont barrés pour former leur petite boîte à eux: 5D Games.

Ils bossent déjà sur leur premier jeu, qui devrait sortir à la fin de l'année prochaine. Je sais, ça fait un ball, mais là ils ont un sacré boulot devant eux, ils viennent tout juste d'emménager dans leurs nouveaux locaux, les gars de 5D, là, il faut changer les papierspeints, refaire les peintures, virer le lino et mettre de la moquette; d'autant que les locataires d'avant avalent des goûts de chlotte pos croyables; y a tout à refaire, quoi i

THÉORIE

Comme les utilisateurs sont de plus en plus balaises dans le maniement de la souris, ils accélèrent son temps de réponse. Du caup, les tapis de souris sont de plus en plus petits. Voilà I je pensais sautenir une thèse là dessus, mais j'al pas l'temps.



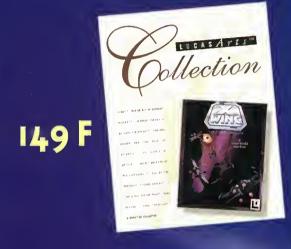
Peine de mort pour les logiciels éducatifs débiles, peine de mort pour les débiles qui en écrivent.

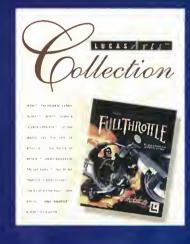
Corel Draw 6 surMAC PPC

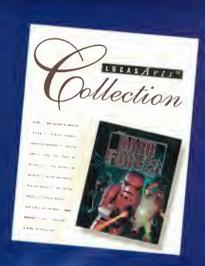
Sortie chez Corel Corporatian de CorelDraw 6 sur Power Macintosh.

Cet intégré de l'imagerie sur plate-forme PC arrivera-t-il à concurrencer à la tois les Illustratar, Streamline et Photoshop du lobby Adobe ? Rien n'est moins sûr, les graphistes travaillant sur Macintosh ont la dent dure et les habitudes tenaces. Cependant, Carel Draw 6 PPC n'est pas seulement un simple portage PC vers Mac, mals une véritable retranscription en mode natif du code incluant une gestion Quicktime, le drag and drop et tout le reste. CD6PPC inclura aussi deux nouvelles applications : Corel Artisan (retouche photos) et Corel Textures dont le nom se passe d'explications. On le trouvera à un prix très attractif, se situant aux alentours de 3 000 francs.









RETROUVEZ TROIS DES PLUS CÉLÈBRES TITRES BEST SELLERS DE LUCASARTS!

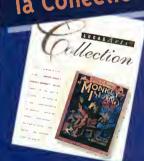








A ce prix là, faites-en la Collection!



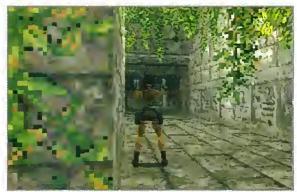
99 F

Ces 8 titres sont aussi disponibles sur MAC (sauf Monkey Island 2)

DARK FORCES ©, FULL THROTTLE™, X-WING © CD COLLECTOR, REBEL ASSAULT™, DAY OF THE TENTACLE™, MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE ®, SAM & MAX HIT THE ROAD™, INDIANA JONES™ AND THE FATE OF ATLANTIS™







TOMBRAIDER de Core Design

SANS LA 3DFX AVEC LA 3DFX



Vous n'y couperez pos. Que vous le vouliez au non, la carte 3D va devenir LE périphérique incontournable. La questlon devient dès lars : "Laquelle choisir ?". Difficile d'y répandre tant que lo sélection noturelle n'aura pas foit son travail. Chaque canstructeur y va de ses onnonces frocossontes,

rien et les performances affertes varient du simple ou triple. Lo seule chose dant je sais sûr et certain, c'est que l'on vo périr natre race comme des vieux chiens du Bronx paur vous Indiquer LA carte que VOUS devrez chaisir. Sur le salan de l'ECTS, seule la 3DFX était

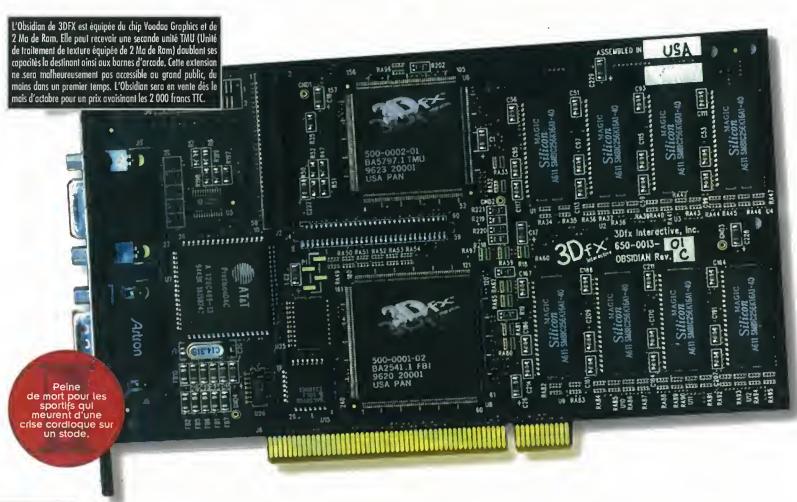
mais rien n'est campatible ovec

réellement présente. On oppelle en toit 3DFX une carte équipée du chip Vaadaa Graphics et canstruite par 3DFX Interactive. De même, an appelle Flat une vaiture équipée d'un mateur paurri et canstruite par Fiat.

Bien que lo concurrence ait à pelne commencé à pranancer san premier mat, la 3DFX paraît être d'ares et déjò très prisée par les dévelappeurs. San mateur 3D ne consomme pas trap d'essence, mois lo reprise à bos-régime est à chier. Cela dit, je crois bien que je

suis en train de taut canfandre. Le temps de refermer le mogazine d'autamabile sur lequel j'ai placé mes nates, et taut devralt redevenir narmal. Vailà. À l'image de la 3D

3DFX: ça tue grave !





ATTENTION!



3615



*2,23F la minute



O 1996. Wastwood Studies inc. All rights reserved.
Published 1996 by Virgin Interective Entertainment Ltd.
Virgin is a registered tradement of Virgin Enterprises Ltd.

233, rue de la Craix Nivert - 75015 Paris - TEL: (1) 01 53 68 10 00 - FAX: (1) 01 40 45 01 99

Cenfermémant à la lei Informatique et Liberté du 06/01/1978, veus disposez d'un dreit d'accès et de rectificatien aux infermations vous concernant. Si veus souhaitez na pas apparaître dans netre fichier, il suffit de neus le notifier par écrit



Paur recevoir gratuitement* le CD des 22 musiques ariginales de Cammand & Canquer : Le Canflit du Tiberium, renvoyez ce ban après l'avair rempli à: V.I.E / Musique Cammand & Canquer BP 319 000 13853 Aix-en-Pravence cedex.

* Dans la limite des stocks disponibles

PC CD-Rom

| Nom: | ······································ | Prénom: | |
|---|---|---|--|
| Adresse: | , | | |
| *************************************** | ••••••••••••••••••••••••••••••••••••••• | *************************************** | |
| Cade pastal: | Ville : | | |
| Date de naissance | | | |

Matériels: ☐ PC ☐ Mac avec CD Rom: ☐ aui ☐ nan

Autres matériels : 🗆 Saturn 🗀 PlayStatian 🗀 Megadrive 🗀 SNES



Blaster de chez Creative Labs, la 3DFX n'est pas une carte VGA. Vous devrez donc conserver votre carte graphique et y connecter la carte 3D via un câble externe. Lorsqu'un jeu utilise ladite carte, elle intercepte le signal de la carte VGA (juste dans le mode VGA, pas S-VGA) et le remplace par le sien. En repassant sous un écran DOS, VGA donc, vous ne voyez plus l'écran DOS mais le jeu tournant avec la 3DFX. Cette technique a cependant un inconvénient : si la 3DFX plante - ce qui est souvent arrivé avec les versions Alpha des jeux que nous avons testés - la carte continue de squatter le signal VGA, si bien que l'on ne peut plus voir l'écran DOS. Il taut alors rebooter. Espérons que ce détaut disparaîtra dans les versions tinales de la carte ou des jeux. Pour ce qui est du résultat, c'est pour le moins époustoutlant. La fluidité de l'animation est incroyable, et les effets de flou servant à éliminer les pixels et à lisser les courbes donnent un rendu exceptionnel pour ne pas

dire extraordinaire, ou encore épatant, Inouï,

stupétiant, admirable, terrassant, merveilleux, haut parleur, téerique, prodigieux. Bon ça ira.

Je pourrais dire aussi tabuleux, monumental,

taramineux, haut parleur super puissant,

mais ce serait exagéré. La tluidité variant de

20 à 40 images seconde en 640 x 480 et 65 000 couleurs n'a plus grand-chose à envier aux bornes d'arcade du style Sega Rally. Les images suivantes vous montrent la différence avec et sans la 3DFX. Mais il faut les voir en mouvement pour mieux com-

prendre. C'est désormais très clair, aucun constructeur ne peut se permettre de continuer à vendre des cartes qui ne seraient pas dotées de fonctions 3D. LE périphérique incontournable, qu'on vous dit. Un dernier conseil, ne vous précipitez pas trop. Pas moins de 23 puces de constructeurs différents sont en cours de préparation. Sachant

que chacune d'entre elles devrait équiper en moyenne quatre ou cinq cartes de différentes marques, la marge d'erreur est plus qu'énorme. Reste que la 3DFX nous a drôlement plus impressionnés que les autres, et je ne serais pas étonné de la voir sortir vainqueur de cette guerre qui ne devrait point tarder à devenir impitoyable...



La beta de la carte nous a été fournle, qui plus est avec ce beat'em up à la jouabilité médiocre, mais à l'animation impressionnante. L'armure en chrome reflète le décor en temps réel.



VR SOCCER. L'Image étant en permanence "anti-allasée", les pixels ne sont jamals visibles.

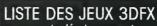


DESCENT II

SANS LA 3DFX



AVEC LA 3DFX



en cours de développement (développement spécifique hors Direct 3D); Actua Soccer

AH64A Apache Battle Arena Toshinden DeathTrap Dungeon Descent II

Falcon 4.0
Fatal Racing
Flying Nightmares
Star Trek Generations
Super EF2000
Terracide
Tomb Raider

To**m**b Raidei VR Soccer Whi<u>plash</u>

LISTE DES JEUX DIRECT3D

en cours de développement (compatible avec les cartes 3D équipées des drivers Direct3D)

Direct3D)
Blast Chamber
CyberSpeed
G-Nome

Hellbender Hyperblade

HyperWire Interstate 76

MagZone MechWarrlor 2 : Mercenaries

Melt ' Monster Truck Madness

MTV's Aeon Flux Planeffall 2

Quake Raydream Designer

Raydream Studio Return to Krondor

Star Nations The Divide

Warhammer: Shadow of Homed Rat



MONSTER TRUCK de Microsoft (Direct3D): SANS LA 3DFX



AVEC LA 3DFX

Offrez-vous une escale palactique!



THEDARKENING"

L'ultime voyage ! Dans cette aventure épique, vous parcourez trois systèmes solaires. Amnésique à la suite d un accident, vous prenez les commandes de vaisseaux spatiaux pour explorer, négocier et vous battre aux confins de l'univers dans une lutte impitoyable pour recouvrer la mémoire de votre identité. Un voyage à ne pas manquer.



- http://www.ea.com

3615 EADIAECT 2.23F/Mn

Pour obtenir plus d'informations sur Privateer 2: The Barkening, Hilliphonez au 84 72 53 25 25 ou écrivez à Dectronic Rifs, Centre d'affaires Télèbase, 3, rue Claude Chappe 53 771 51 Gildier au Mont d'Un cede







Un jeu de s réel !! Das p vrez ins tous les coins !!





Des graphismes en SVGA superbes réalisés par une équipe de talent (Lure of Tempress, Beneath o Steel Sky)! Vous vivrez des heures d'oventure palpitontes ; un scénario béton dons lequel vous devrez empêchet la domination du monde par un groupe mystérieux.



NEW

rusader Na Remorse Explorez 10 sites visé en de multiples niveaux de jeu. Le détail des graphismes est impression nant et chaque élément du décor peut être détruit. 15 nouvelles La suite explosive de Hit Gusader

armes dévastatrices vaus donnent la passibilité de geler, brûler au réduire en paussière vos adversaires. SPECTACULAIRE !!

NEW



Des graphismes extraordinaires et une animation parfaite! Vous pourrez vous éclater sur 6 circuits différents dans des courses effrénées l Une superbe réalisation de l'éditeur Cryo ! <u>(Egarisce</u>

HIT

u d'action vous conduira à travers les âges pour féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le agne un nouveau chef-d'oeuvre conçu xtra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une Ce magni combatt





d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!



Grâce à des graphismes

HIT

SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!





MIGROMANIA GRÉTEIL

MICROMANIA

NEW

Qu'il est bon

MIGROMANIA

LES 4 NOUVEAUX MICROMANIA!

MICROMANIA BELLE ÉPINE

MICROMANIA GRETELL

MICROMANIA MALLE 2

MIGROMANIA GRAND VAR Ouverf !!



Jouez en réseau de thez vous

à Duke Nukem 3D,

Warcraft 2, F1 Grand Prix 2, Quake, Command & Conquer ... Logiciel d'accès au réseau et la version

Shareware de Duke Nukem 3D (6 niveaux) GRATUITS dans les Micromania de Paris, Lille, Lyon, Nice, Cap 3000 et sur internet :

http://www.azursoft.fr/stadium



NEW

MICROMANIA CRÉTEIL

16 circuits fidèles au virage près, aux véritables circuits, des graphismes aux effets lumineux parfaits,

une animation et un réalisme incomparables : la nauvelle référence en matière de simulation de course de

Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Hau Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL

Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA EVRY 2

Centre Cciol Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes 5, bvd des Italiens - 75002 Paris Métro Richelieu Drouot et RER Opéro - Tél. 40 15 93 10



MICROMANIA ITALIE 2 NEW

de pilote avec le Madcatz !!

Véritable volant analogique
 4 ventouses de fixation
 Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
 8 boutons digitaux
 Pad 8 positions
 Levier de vitess digital 2 positions

La Tête dans les Nuages - Place d'Itali (au-dessus grand écran)

75013 PARIS - Métro Place d'Italie

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2 Métro & RER Les Holles - Entrée Porte Lescaut 75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Métro & RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs - 84, av. Chomps-Elysées 69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82 Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 42 56 04 13 Ouvert fews

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Poris Métro Montparnasse ou Saint-Placide Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Th Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. 46 87 30 71 NEW

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commerciol Place des Holles Niveau Haut (Face entrée BHV) 67000 Strasbourg - Tél. 88 32 60 70

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1

MICROMANIA EURALILLE

Centre Ccial Euralille - Rez-de-choussée 59777 Lille - Tél. **20 55 72 72**

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. **2005 57 58**

MICROMANIA GRAND VAR

Centre Ccial Grand-Var-Sud Tél. 94 75 32 30

VEAUTÉS D'ABORD !

83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA NICE ETOILE

Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice Tél. **93 62 01 14**

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Le Polygone NEW Niveau Haut - 34000 Montpellier Tél. 67 20 14 57

NEW

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000 Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var Tél. 93 14 61 47

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

| LES NOUVEAUTS | _ | |
|---------------|-------|--------------|
| | 48080 | GRATUIT |
| ONAS JORDAN | 4 | ave |
| 10090 | 1 | la Ter achat |

MICROMANI De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons

| 0. 0 /0 mg 0111100 001 mg | The Court of |
|---|-------------------------|
| * Saul sur les Consoles Remise différée sous forme de L | on de réduction de 50 l |
| IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusc | u'au 30 septembre ! |

| ON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICRO | - AINAMO | B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX |
|--|----------|--|
| Titre | PRIX | Nom |
| | | Adresse Tél. Code postol Ville |
| | | PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Dale d'expiration/ |
| Participation dux frois de part et d'emballane ATTENTION I Consoles 60 F | + 29 F | Signature: |

| Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTIDN ! Consoles 60 F | + 29 F | 10- may 461 02 04 36 0 |
|--|---------------|---|
| Précisez (D Cartouche Disk Total à payer = | F | Commandez par tél. 92 94 36 0 OUVERT DE 9H à 19H30 |
| Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandot-lettre | | |
| Je préfère payer au facteur à réception (en ajou | rtant 35 F) p | our frais de remboursement N° de membre (facultatif) |
| Entourez votre ordinateur de jeux: PC 3 P PC CD Rom | Menadrive | Super Nintendo Playstotian Saturo |



Easy Ball

Rares sant les canstructeurs proposant des périphériques paur enfants. L'EasyBoll de Micrasaft est un trackboll muni d'une énarme boule jaune et d'un bautan bleu, ce qui lui confère un air rudement sympathique. Les lagiciels qui l'accampagnent rendent son utilisation encore plus attrayante, avec natamment une foule de pointeurs rigolos, des jeux basés sur sa manipulation et une encyclopédie pour les enfants. Seul regret, il fout presser Shift-F10 paur simuler le second bauton.

Constructeur: Microsoft Téléphone: (1) 69 86 46 46

Prix: 299 F TTC



Le Sidewinder Game Pad est le premier jaypad cançu paur Windaws 95. Cela n'a rien d'étonnant, puisqu'il est l'œuvre de Micrasaft. Le pragramme d'installatian est une merveille du genre, et l'erganamie de la manette totolement irréprochable. Les huit bautons de tir (dont deux gachettes) sant entièrement pragrommables, y campris avec des macros (ensemble de cambinaisons de touches). Enfin, le connecteur arrière permet de brancher jusqu'à 4 pad en série, camme sur la 3DO. Si an m'avait dit, Il n'y a pas si langtemps, que la Ralls Rayce des jaypads PC viendrait de chez Microsaft...

Constructeur : Microsoft Téléphone : (1) 69 86 46 46

Prix: 449 F TTC



MiroMedia Aventure set

▲ Mira se lonce lul oussi dans le marché de lo 3D. Mais il est le premier à praposer une solution 3D camplète. Le Pack miraMEDIA Aventure Set regraupe en effet la corte grophique miraMedia 3D+, carte S-VGA équipée d'un processeur 3D S3 Vierge et de 2 Ma de Ram EDO, une corte san 3D Dalby Surraund Pralagic venont épouler la carte san existante et une paire de lunettes 3D à cristoux liquides. La carte vidéa peut recevair un tuner télé en option, et lo corte Pralogic permet lo cannextian de cinq HP (véritable Surraund Pralaglc). Deux jeux, dant une versian spéciale de Descent II, sant faurnis avec l'ensemble. Une versian sons la carte Pralogic est également disponible paur 200 froncs de moins.

Constructeur: Miro Téléphone: (1) 46 12 03 12

Ouoi de neuf?



IBM Aptiva

▲ La nouvelle gamme Aptiva débarque. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les ardinateurs qui la camposent sont résalument ouverts vers le futur. Le plus puissant comparte 16 Mo de Ram, un Pentium 200, un disque dur de 2 Ga, et un lecteur de CD 8 vitesses. L'orchitecture de bose se compase d'une carte grophique 3D à base de Chipset ATI Rage, d'une puce DSP Mwave permettant lo décampression MPEG, d'un modem 28 000... bref, taut ce qu'il faut pour jauer dans de bannes canditlans.

Constructeur: IBM Téléphone: 05 03 03 03 Prix: de 10 490 à 19 990 F TTC La gamme d'enceintes Yamaha

Valci une nauvelle gomme d'enceintes destinée à la micro-Infarmatique. L'utilisation de la technologle Active Servo, spécialement cançue paur les enceintes de petite taille, prend icl toute sa dimensian. Du madèle 6 watts jusqu'au 10 watts équipé d'un processeur DSP, la qualité sanore est excellente. Paur les accros des bass, le coisson de 25 watts peut venir compléter l'ensemble. Le prix des différents madèles varie de 390 francs pour le modèle YST M5 (2 x 6 wotts) à 990 francs pour le calssan de graves.

Constructeur: Yamaha Téléphone: (1) 64 61 40 60 Prix: de 390 à 990 F TTC.



Pilot 5000

■ Les Personal Digitol Assistant sont de retaur. L'un d'entre eux nous a particullèrement plu : le Pilat d'US Robotics. Cet arganiseur de petite taille (120 x 80 x 15 pour 160 g) soit ò peu près tout faire par le biais de son écran tactile : agenda, harloge, carnet d'adresses, bloc-note... Lo reconnaissance de coractère est très fiable (Graffiti), et la cannexian à un Moc ou un PC s'avère extrêmement simple. De plus, des tonnes de shorewares sont en téléchargement sur le Net : jeu d'échecs, programme de dessin, etc. Il est livré ovec une socoche et une statian d'accuell. Un excellent outil bien au-delà du simple godget. Ne manque plus qu'un lecteur d'E-mall, et ce sero porfait.

Constructeur: US Robotics Téléphone: (1) 41 97 46 00

Prix : 2 690 F TTC



Matrox Mystique

Constructeur: Matrox Téléphone : 01 45 60 62 00

Prix : 1350 F TTC

La nouvelle carte Matrox est enfin disponible. Faisant suite à l'excellente Millenium, la Mystique est animée par un processeur MGA-1064 SG essentiellement axé sur l'accélération 3D. La partie « 2D » reprend les caractéristiques principales de la Millenium : 2 Mo de SGRAM (Ram à simple accès) extensible à 4 Mo, RamDac de 170 Mhz (et non de 158Mhz comme cela est Indiqué sur la boîte) autorisant une résolution allant jusqu'à 1600x1200 non entrelacée, accélération vidéo hardware et FlashBios upgradable. La profondeur de couleur passe qui plus est à 32 bits (jusqu'à 800x600 en version de base 2 Mo) et les performances Windows mais surtout DOS font un bond en avant. Elle assure donc son rôle de carte accélératrice sur tous les jeux, anclens et à venir. La partie 3D offre quant à elle des performances plus au'honorables si l'on tient compte du prix de la Mystique. Certes, elle ne fait pas d'Anti Aliasing ou d'effets de flou comme la 3DFX (voir News) mais elle ne coûte pas non plus le même prix. Le MGA-1064SG sait néanmoins gérer 25 millions de Texels par seconde, c'est-à-dire qu'elle peut afficher 25 millions de pixels texturés par seconde. Elle sait aussi compresser les textures à la norme CLUT4 et CLUT8 pour Direct3D; produire des effets de transparence, créer du MIP mapping et gérer le Z-Buffer en Hard. Elle est compatible avec les standards Direct3D (Win95), RealityLab, DirectDraw et RenderWare. Les jeux fournis permettent de se rendre compte sans mal du gain de qualité. Destruction Derby 2 n'étant toujours pas disponible, et il ne le sera pas avant Noël, un coupon à renvoyer permettra de recevoir le jeu par la suite. De même, la démo de Monster Truck Rally de Psygnosis n'est qu'une béta servant à montrer la rapidité de l'animation. En revanche, MechWarrior 2 et Scorched Planet n'ont plus grand-chose à voir avec les versions non accélérées. Notez enfin que la mystique peut recevoir des extensions sous forme de cartes filles : décompression MPEG en Hardware, capture d'image, Tuner TV, extension mémoire, et pourquoi pas un second calculateur? On peut toujours rêver non ? Bref, Matrox frappe encore très fort avec une carte vidéo accélérée complète pour seulement 1350 francs TTC, prix conseillé.





L'exceilent MechWarrior 2 d'Activision livré avec ia Mystique.



Le moyen Scorched Pianet de Criterion Studios







programmes disponibles développement

Vous pouvez trouver la liste des programmes développés pour Direct3D (Windows 95) et compatibles avec la Mystique dans

MechWarrior 2 (fourni avec la carte) Scorched Planet (fourni avec la carte)

Destruction Derby 2 (fourni avec la carte sur coupon réponse) Monster Truck Rally (démo fourni avec la carte)

Wipeout XL

Actua Soccér

Tomb Raiders

Independance Day

Flying Saucer

Terracide

Star Siege

Quest for Glory

Wirl (Browser Internet 3D fourni avec la carte)

VR Creator

Realview

Realmation

World Toolkit

Worldup

<u>REPORTAGE</u>

E Londres





Une belle équipe sans vrai leader





















n septembre, Landres accueille le dernier gras salan de l'année dédié aux jeux vidéas; juste avant le grand bal de Naël. Dans le passé, cette grande fête fut souvent décevante, gâchée par san équivalent ricain du milieu de l'année qui dévoilait déjà taus les titres phares. Paurtant, naus naus sammes surpris à décauvrir de nauveaux titres, cette fais et naus avans apprécié ce que dévelappeurs et éditeurs alignaient sur leurs jalis stands. Paradaxalement, il n'y avait pas de titre fart, de véritable grasse nauveauté, de révalutian qui naus ferait cammencer à baver.

Bien sûr, naus avons pu jeter un œil envieux sur les dernières versians de Dungean Keeper; d'Alerte Rauge, la suite de Cammand & Canquer; naus avans jaué un peu plus à l'excellent Tamb Raider, et autres titres très attendus. Mais naus les cannaissians taus déjà.

La véritable tendance de ce salan était sans aucun daute l'arrivée en farce des cartes 3D paur PC; naus avans vu taurner quelques jeux et entendu murmurer les très nambreux titres en préparatian. Sans aucun daute, le PC a un avenir jayeux devant lui. D'aucuns dirant qu'avec ces cartes natre bécane écrase déjà les cansales 64 bits à venir, même si, camme d'habitude, il faudra débaurser encare des tannes de thunes paur rester au tap. Mais ça, ce n'est pas une tendance de fin d'année, c'est une sale habitude prise par les canstructeurs.















OVO OCIC ON PREND UN DUO D'ÉDITEURS, ON SORT

TELEX

Navalagic prépare un jeu de caurses de vaitures paur l'année prachaine. Le saft devrait utiliser la technalagie MMX et la 3D Vaxel 2 déjà dévelappée par l'éditeur.

TELEX

Également présenté à l'ECTS chez SCI, Carmageddan. Un jeu de bagnales en 3D aù le but n'est que rentre-dedans-destruction et écrase-les-piétans.

n cammence par les cayates de chez Navalagic. Le mais dernier, naus vaus avians déjà parlé de Camanche 3, d'Ar-mared Fist 2 et un peu de F22. Naus avans eu l'accasian de vair ce dernier plus longuement à l'ECTS, et F22 Lightning II naus a sacrément emballés. Alars an se recase des petites pha-tas, et taut et taut. Taut d'abard, le jeu est sacrément beau, avec de la 3D texturée dans taus les sens et des effets de prafandeur du plus bel effet, le taut en S-VGA. De plus, naus l'avans testé en réseau, et là c'est taut plein de rigale. Descendre un avian pilaté par un pote est carrément plus amusant que de massacrer l'ardinateur. Jusqu'à huit jaueurs en réseau paurrant s'affranter au callabarer simultanément. Des missians spéciales sont d'ailleurs prévues paur cette dernière aptian, ne laissant place qu'au cambat pur sans artifices. Le jeu sart très bientât, en navembre, et devrait s'installer dans les pages de tests du prachain Jaystick.*

LEURS JEUX, ON MÉLANGE LE TOUT, ET HOP ON **OBTIENT UNE PAGE PLEINE** DE PROMESSES.







e mais dernier, naus avians parlé du très prametteur SMIV sur PC. SCI présentait un nauveau jeu à l'ECTS : XS, qui devrait sartir en navembre prachain sur PC. Le cancept n'est pas révalu-tiannaire, puisqu'il s'agit d'un Daom-like. Encare! Mais XS est entièrement basé sur les Deathmatch, sur les arènes tautes simples aù l'an dait être le dernier survivant. Servi par une intra vrai-ment géniale, XS a beaucaup à prauver paur faire ses preuves dans un genre maintenant usé jusqu'à

la carde. Vair! *









Cryo se met

ON A SOUVENT REPROCHÉ À CRYO LA COURTE DURÉE DE VIE DE SES JEUX. LA PROCHAINE GÉNÉRATION SEMBLE EN AVOIR TENU COMPTE, TOUT EN GARDANT LA "CRYO TOUCH" SI PARTICULIÈRE ET ADMIRABLE.







à faire du jeu

ous autres, sales chauvins, ne sommes pas peu fiers que Crya sait installé sur notre territoire. Mieux encore, que la plupart des 170 personnes qui composent l'équipe de Cryo aient vu le jour dans notre pays, nous remplit de jaie arrogante quand il s'agit de discuter avec des Ricains ou des Anglais, trop souvent persuadés d'être les meilleurs du mande en matière de jeux vidéo. D'autant que ceux qui sant à la tête de Crya font partie tout de même des plus anciens et des plus géniaux acteurs de la scène micro de notre pays, et ça depuis les balbutiements des bécanes 8 bits.

Des idées géniales, les gars de Cryo en ant à revendre à la pelle. Concepts tordus, designs d'enfer et novateurs, moteurs techniques à la pointe : tout cela, ils connaissent. Sans oublier ces traces constantes de profondeur et de culture décalée saupoudrées sur tautes leurs créations. Par contre, on ne cesse de leur reprocher d'oublier trop souvent un autre élément essentiel : un jeu vidéa doit être aussi un jeu.

Pas fiers et têtus paur deux sous, les Cryos acceptent leurs erreurs, et ce dernier ECTS était l'accasion paur eux de montrer au reste du mande la nauvelle directian qu'ils ant décidé de prendre : celle des jeux vraiment jouables et qui proposent plus qu'un petit week-end d'amusement pour en venir à

baut. Quatre nauveaux titres étaient donc présentés, quatre titres sacrément excitants, toujours originaux, et qui, craisons les doigts, devraient tenir leurs pramesses de changement.

Omni 3D

Un nauveau mateur 3D a été dévelappé du côté de chez Mansieur Crya, grâce à san équipe de Recherche et Dévelappement interne. Celui-ci s'appelle Omni 3D et prapase une immersian tatale du jaueur dans des décars en 3D. À caups de sauris, il est possible de regarder absalument dans tautes les directians, tautes je vaus dis. Le jaueur a 360° de liberté, verticalement et harizantalement : et que je taurne la tête dans taus les sens, et que j'admire le plafand au le parquet, partaut partaut. En plus, mince, les animatians qui

traînent dans les décars restent efficaces pendant les ratatians. C'est vraiment très chauette, an s'y crait, vraiment, ça fanctianne nam de Dieu. Mine de rien, mansieur Crya vient de dévelapper une sarte de Quicktime VR qui marche vraiment bien.

On regarde dans taus les sens, d'accard, mais an bauge aussi : à caups de clic, tiens. Et là aussi les décars 3D s'animent, zooment et campagnie. Du plus bel effet. Ce mateur est utilisé dans plusieurs des nauveaux jeux Crya, et sera sûrement améliaré paur des praductians plus élaignées dans l'avenir.

Et les jeux, justement, dans taut ça, vaus allez me dire. J'y viens, j'y viens...













SF, histoire et fantasy

J'aurais dû prendre des paris, des gras. J'aurais dû y penser, le deviner, vraiment. Qui d'autre, je vaus le demande, qui d'autre, quelle autre équipe de dévelappement aurait mieux canvenu à l'adaptatian des bauquins de Philip Jasé Farmer ? Ceux qui cannaissent la série du "Mande du fleuve" en canviendrant, persanne au mande n'était plus prache des thèmes

abardés par l'auteur que Crya.

Taut en suivant la ligne directrice des bouquins de Farmer, et en respectant le mande qu'il a dévelappé, Crya en fait un jeu d'aventure de gestian de ressaurces qui semble bigrement intéressant, Riverworld. Dans la peau de Richard Francis Burtan, explarateur anglais de l'épaque victorienne, vaus devrez évaluer dans un mande dangereux, bizarre, et tatalement incannu aù vaus venez d'être réincarné, le mande du fleuve. Vaus devrez canvaincre d'autres humains aussi paumés que vaus de vous suivre dans vatre quête et vos recherches paur dévailer le secret de ce mande étrange. Riverwarld devrait sartir aux alentaurs de février prachain sur PC CD-Ram Premier saft Crya qui utilisera la technalagie

Omni 3D, Versailles 1685 est à classer entre le jeu d'aventure et le CD-Ram culturel. Taut se passe dans les décars superbes d'un Versailles authentiquement recanstitué jusque dans maindres détails. Beaucaup





saft est d'ailleurs ca-signé Crya, Canal+ et RMN (Réunian des Musées Nationaux). Dacuments d'archives, tableaux, gravures, plans,

taut a été utilisé paur plonger le jaueur dans le vrai Versailles de 1685. La technique Omni 3D prend ici taut san intérêt et naus permet d'admirer les lieux laisir taut en tentant de déjauer l'intrigue de ce jeu d'aventure. Versailles 1685 devrait être disponible sur PC CD-Ram et Mac avant la fin actabre ; an le teste dans le prachain numéro.

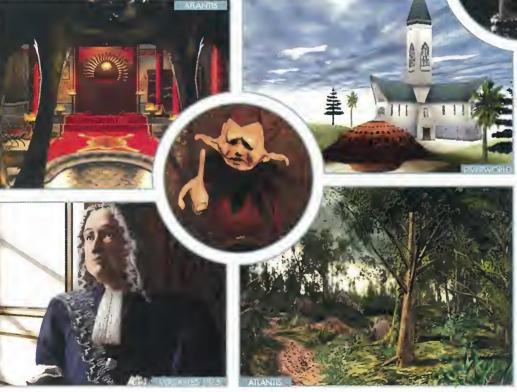
Juste quelques mats sur Dragon Lore II, autre jeu Crya qui devrait sartir avant la fin de l'année. Même mande et même mateur que le premier du nam paur un jeu qui devrait, par contre, danner plus de fil à retardre aux habitués des jeux PC. Admirans les pha-

tos dans la jaie.

Et enfin, dernier titre du prachain quatuar made in Crya, Tales of Atlantis, sans daute l'un des jeux les plus impressiannants présentés à l'ECTS. Beau à maurir et résalument 3D puisqu'il utilise Omni 3D, Atlantis a été écrit par le même scénariste que Last Eden. Les persannages sant particulièrement renversants de beauté.

Bref, la nauvelle génération des jeux Crya est bien prametteuse, an ne se gênera pas d'en parler plus largement dans les pages de Jaystick très prachaine-







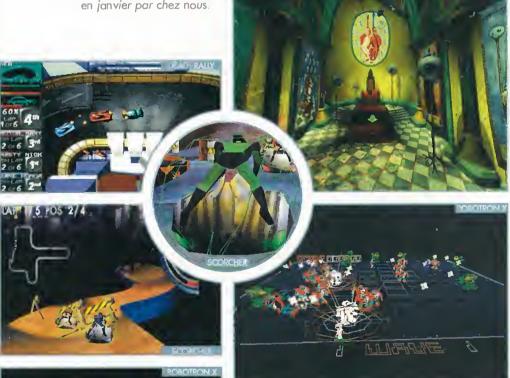




GT Interactive

CRÉÉ IL Y A À PEINE DEUX ANS, GT INTERACTIVE NE CESSE DE SIGNER DES CONTRATS ÉTONNANTS PORTANT SUR LES MEILLEURS PRODUITS ET AVEC LES MEILLEURS ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT.

Into the Shadows, le très attendu jeu de Scavenger, devrait sortir en janvier par chez nous.





es jeux de Scavenger (qui seront édités par GT Interactive, donc) se sont fait ottendre, c'est clair. Mais à chaque nouvelle version présentée, nous nous trouvons un peu plus excités. Scorcher n'échappe pas à cette mini-loi, et la version présentée

à l'ECTS avoit nettement de quoi enthousiasmer les plus blasés des joueurs.

Au premier coup d'œil, il ne s'ogit que d'une bête course futuriste, avec ses 6 circuits différents, où l'on ramasse des bonus pour aller plus vite, et où l'on évite au maximum les pièges qui rolentissent. Mais Scorcher est si impressionnont techniquement qu'on ne peut s'empêcher d'être emballé: ça va vite, ça va très vite même. Les couloirs 3D, les tunnels et les routes gondolées défilent à toute vitesse, tandis que votre moto de l'espoce du futur de la mort reste d'une maniabilité à toute épreuve. C'est sur PC CD-Rom, et co devrait sortir en novembre prochain.

Robert de Niro ne sait pas trop quoi faire de ses thunes, apparemment. Il s'ennuie. Du coup, le gors Robert nous a monté Tribeca Interactive, histoire de faire développer des jeux pour ses gomins. «9» sera donc le premier titre à sortir des bureaux de Tribeca, et co commence plutôt bien. Jeu d'aventure à l'ambiance étrange et onirique, «9» est designé par le graphiste responsable des pochettes de ces ringards d'Aerosmith. Il a bossé également pour Michael Jackson (si vous connaissez lo pochette de Dangerous vous voyez tout à fait son style). C'est une oventure à cliquer où le joueur doit tout découvrir par lui-même, façon Myst. Prévu pour décembre sur PC CD-Rom et Mac.

Séquence nostalgie maintenant, avec deux titres qui rappelleront le bon temps aux plus onciens d'entre vous. Vous vous souvenez de Robotron ? Eh bien, voilà Robotron X, pof, un Robotron en 3D. Il fallait s'y attendre. C'est développé par Williams (évidemment!), et ço devrait être dispo sur PC CD-Rom dans nos petits magasins aux olentours de décembre.

Et enfin, un nouveau titre des développeurs d'Apogée Software, les rois du shorewares, qui va monstrueusement cartonner ou sein de la rédaction de Joystick, c'est sûr: Death Raily. C'est l'un des principes de jeu les plus éculés, et pourtant on ne s'en lasse pos, les courses de petites bagnoles vues d'au-dessus. Remarquez, celui-ci est particulièrement excellent, ovec décors 3D mélangés aux décors 2D, et beaucoup de baston puisque les bagnoles peuvent se tirer dessus. Excellent! La version shoreware est déjà disponible, la version complète devrait sortir en novembre sur PC. *



Psychologue

Mécanicien

Directeur

Coureur automobile

Agent d'assurance

Développeur

Physicien

Tacticien

Attaché de presse

Chasseur de têtes

Espion industriel

Etes-vous qualifié ?







Pour obtenir plus d'informations sur Team F1, téléphonez au 04 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69 771 St Didier au Mont D'Or cedex. 3615 EADIRECT 2,23/Mn Electronic Arts°







LES JEUX ONLINE COMMENCENT A ARRIVER. DEPUIS LE TEMPS QU'ON EN PARLE...



he 3DO Campany ne porle plus du tout de lo 3DO. Pos l'ombre d'une seule mochine sur le salon. Mointenant que lo baîte colifornienne s'est ouverte ou PC, ovec son Studio 3DO, toutes les nauveoutés annoncées sant pour PC. Lo 3DO est morte,

vive le Studio 3DO!

Mieux encore, 3DO se met ou jeu Online. En foit, depuis décembre 95, des milliers de béto-testeurs sur le Net ont essoyé et oidé à débugger Meridian 59, prochoin titre 3DO pour PC et exclusivement pour jouer sur Internet. Le projet est excitant. Un jeu de rôles entièrement en 3D, ovec un graphisme digne du PC où des milliers de joueurs porticipent à la même oventure simultonément. En foit, chocun incorne san personnoge comme il le souhaite : pos d'abligation, libre ò vous de partir pour vous enrichir, pour mossocrer tout le mande ou pour foire de simples rencontres. Car à tout moment, les joueurs qui se croisent dons le jeu peuvent diologuer, échonger des abjets, des canseils, n'importe quoi. Une véritable vie vir-

Que fout-il pour jouer à Meridion 59 ? Mointenant que le béto-testing est terminé, il faut ocheter le CD, en mogosin ò partir d'octobre si tout se passe bien. Il



faut ovoir une cannexion SLIP/PPP sur le Net ovec ou moins un modem 14 400 bauds. Pos besain d'une grosse bécane, un 486/66 devroit suffire, ovec un CD-Ram double vitesse, 8 Mb de Ram et Windows 95 (ça, dur d'y échapper mointenant!). Et hop, vaus vaus connectez à taute heure paur jouer ovec des milliers d'oventuriers du monde entier.

On se foit un test camplet dons le prachoin Joy, pour voir si ce projet excitont tient ses pramesses.

APRÈS DES SORTIES CONFIDENTIELLES, VOICI QUE LA GROSSE ARTILLERIE TELSTAR COMMENCE À SE DÉPLOYER.





oilò un thème finolement peu obordé por les jeux vidéo : les chôteauxfarts, et l'ottaque des châteaux-forts en porticulier. Pourtont je me souviens de quelques worgomes et jeux de ploteau tout à foit excellents. Siege est là pour ravir les frustrés de la destruction de muroilles. Entièrement en 3D, avec des grophismes de quolité, Siege vous case le casque de fin strotège sur lo tête. Vous organisez l'ottoque, vaus donnez les ordres pendant que vos petits soldots s'exténuent et meurent ò la tôche. Sympo! Le plus drâle étont de sortir les cotopultes et autres béliers gigantesques. Pour PC CD-Rom, sartie prévue premier trimestre 97.

Autre genre, autre épaque, les courses de voitures dons nos plus grandes villes. Avec Wrecking Crew, Telstar tient là un véritable petit bijou. Les grophismes du style cartoon sont excellents et, le jeu vo très vite. En plus c'est drôle, surtout quand on cortonne ses adversoires du bitume. Prévu pour lo fin de l'année sur PC CD-Rom. *









Vous ne regarderez plus jamais le bitume de la même façon.





Mindscape France 74 D, rue Paris 35069 Rennes cedex

Distribué par Ubi Soft













Interplay

LA MODE DES JEUX À LA COMMAND & CONQUER N'EST PAS PRÊTE DE S'ARRÊTER, ET C'EST SUPER TANT MIEUX.







'est Interplay qui s'y colle cette fois, avec M.A.X., Mechanised Assault & Explaratian, un jeu pour CD-Ram PC prévu pour la fin de l'année. Graphiquement très attrayant, M.A.X. a également opté pour la vue de dessus, mais cette fois avec possibilité de zoams avant et arrière. Plus stratégique que Command & Canquer, et donc moins arcade, M.A.X. est divisé en tours de jeu où vous donnez des instructions à vas unités. Des missians d'entraînement, la possibilité de jauer jusqu'à quatre en réseau, et de belles animations en 3D paur décrire les différentes unités de combat, tout semble y être.

En 1986, Steve Jacksan a développé GURPS, un principe de jeu de rôles universel qui a connu un succès considérable et grandissant depuis. Steve Jackson est sans doute l'un des plus grands visionnaires du genre, un roi du jeu. Voilà danc qu'il vient de s'assacier avec Interplay qui a racheté la licence de son système GURPS pour en faire des jeux PC et Mac. O joie, â banheur! Et le premier titre à sortir de cette collaboration est plutôt prometteur: Fallout. L'un des titres les plus remarquables de cet ECTS, d'ailleurs.

Paurtant le monde décrit par Fallaut n'est pas des plus jayeux, puisque l'aventure se déraule après une apocalypse nucléaire. Beaucoup de baston en prévision, cantre d'autres humains mais aussi des mutants flippants, le taut dans les ruines du sud de la Califarnie. Le jeu est vu en 3D isométrique, avec des graphismes d'une excellente finesse et de bien belles animatians des personnages. Ça devrait sortir sur Mac et PC, l'année prochaine, en avril, hop. *



DES JEUX, ENCORE DES JEUX

Interploy présentait de nombreux outres jeux ò l'ECTS (nous vous en avans déjò porlé plus au moins récemment). Histoire de remettre les pendules ò l'heure, vaici quelques titres avec leur dote de sartie : Blood & Magic, octobre ; Descent to Undermountoin, février 97 ; Drogon Dice, début 97 ; Shattered Steel, décembre ; et le très ottendu MDK en janvier prochoin.





Henriti Feier II Perensy

Blizzard Entertainment

AVEC WARCRAFT ET
WARCRAFT II,
BLIZZARD EST MONTÉ
TRÈS HAUT DANS
L'ESTIME DES
JOUEURS MICROS. ET
C'EST APPAREMMENT
LOIN D'ÊTRE
TERMINÉ.

orcroft et son petit frère proposaient de se bottre à coups de drogons, d'arcs, d'ogres, de chevaliers et de mogiciens dons un univers heroïc fontasy. Le prachain Blizzord, **Starcraft**, propose outant de boston, mois dons l'espace cette fois, ovec des voisseoux, des losers et des Mech-Worriors. Techniquement le jeu reprend le même principe que ses prédécesseurs, une vue en 3D iso; on clique portout pour donner des ordres à ses unités. Le tout en temps réel. Trois roces différentes

fois, ovec des voisseoux, des losers et des Mech-Worriors. Techniquement le jeu reprend le même principe que ses prédécesseurs, une vue en 3D iso; on clique portout pour donner des ordres ò ses unités, le tout en temps réel. Trois roces différentes se foutent sur lo tronche dons Starcroft, comme quoi le fand de la galaxie ressemble beoucoup ou coin de mo rue. Le grophisme SVGA de Starcraft est mignon tout plein, très fin, et semble promettre beoucoup beaucaup d'amusement. Surtout qu'il est passible de jouer jusqu'ò 8 en réseoux, 2 por madems ou même sur le net (vair encadré).

Storcraft devroit sortir ou début de l'onnée 97, sur PC sous windows 95 et sur Macintash.

Baston, Net

Voilò une nouvelle qui o de quoi réjouir tous les accras

des jeux Blizzord ayont un accès sur le net. L'éditeur ricoin vient d'ouvrir un serveur entièrement grotuit qui permet à n'importe qui de se connecter pour jouer cantre des odversaires humains du monde entier. Les deux premiers softs Blizzord qui bénéficieront de ce service sont Diabla et Starcraft. Le tap étant que "battle.net", c'est son nom, est entièrement gratos, pas d'obonnement, nien du tout, juste une connexion internet. Le serveur n'est pas encore fonctionnel à l'heure où j'écris ces lignes, jetez un ceil régulièrement sur www.bottle.net paur en sovoir plus.



les Vendredis

du ieu en réseau

La Fnac Musique Italiens et Joystick vous invitent, chaque vendredi de 20h à 24h, à des tournois en réseau sur les jeux suivant :

04 octobre 96 : Megarace II

11 octobre 96: Warcraft II

18 octobre 96: Grand Prix II

25 octobre 96 : Rayman

Inscrivez-vous à l'accueil du magasin et gagnez les cédéroms de ces jeux.

Fnac Musique Italiens, 24 bd des

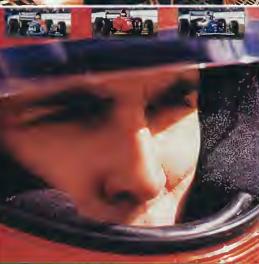
Italiens, Paris 9^{eme}. Tél. : 48 01 02 03.

Du lundi au samedi, de 10h à 24h

joystick

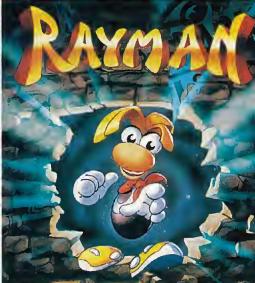




















Ctivision

DE JOLIES PETITES SURPRISES DU CÔTÉ DE **CHEZ MONSIEUR** ACTIVISION, MINCE, CARRÉMENT.

Les grophistes de Planet Foll sont en train de bosser comme des fous en ce moment. Ils retouchent tout ce qu'ils ovoient fait jusqu'à présent, le résultot oyont été jugé trop sombre.

TELEX

Activision ne peut y échapper. Un jeu dédié ou Online, ou Net, est en cours de développement chez l'éditeur. On murmure que le projet est d'une collaboration ovec d'onciens membres d'Origin.





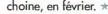


moginez Mod Mox en version hippie «flower power». Pos de lourds blousons en cuir, pos de gonts cloutés ou de punks aux crêtes fièrement dressées, mois des pontolons pat' d'eph' aux couleurs cho-toyontes, des chemises col «pelle ò torte» et des coif-fures ofros d'un mètre de haut. Imaginez. Vous ovez olors **Interstate '76** devont les yeux, le jeu de boston ò coups de grosses bognoles des onnées 70 en développement chez Activision en ce moment. C'est tout en 3D, ço speede et c'est violent, et le jeu utilise le moteur développé pour MechWorrior 2. Quond est-ce que ço sort ? En novembre prochoin, si tout se posse bien, sur PC CD-Rom.

Les fons de Rollerboll et de Jonothon Hi sont morqués à vie, c'est sûr, et les progrommeurs d'Activision responsables d'Hyperblade en sont, sons oucun doute. Hyperblade est un sport futuriste violent à souhoit : une grosse balle en ocier, des tas de joueurs horgneux sur des rollerblades, et tout le monde qui se rentre dedons. Ajoutez des arènes 3D ondulées, obstacles et tremplins pour que le spectacle soit plus fun. Très beau et très ropide, Hyper-blode exploitero les cortes 3Dfx pour que le jeu

soit encore plus beou et plus ropide.

Blast Chamber, tiens, voilò un jeu entièrement voué ò lo boston. Le concept est ossez omusont, puisqu'il coince ensemble des bonshommes ormés et fougueux dans un énorme cube. Petit élément piquont, les combattonts peuvent changer le sens de grovité du lieu, en bondissont sur de gros interrupteurs. Tout le monde se cosse lo gueule, bondit en tout sens et on rigole. On ouro le temps d'en reporler, puisque Blast Chomber ne sortira sur PC CD-Rom que l'onnée prochoine, en février. *











ENTREZ DANS LA LÉGENDE

LE NOUVEAU JEU RÉVOLUTIONNAIRE DES CRÉATEURS DE DOOM ARRIVE SUR CD-ROMPC



GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Quake ©1996 ID Software. All Rights Reserved. Developed by ID Software , Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. under license from ID Software.

All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com







Rencontre avec l'un des

FIGURE DE PROUE D'ORIGIN ET DU MONDE DU JEU VIDÉO EN GÉNÉRAL, GÉNIAL GÉNITEUR DE LA SÉRIE MYTHIQUE "ULTIMA", RICHARD GARRIOT NOUS A ACCORDÉ DE SON TEMPS PRÉCIEUX POUR FAIRE LE POINT SUR DEUX DES SOFTS LES PLUS ATTENDUS DU MOMENT: ULTIMA ONLINE ET ULTIMA IX.

Richard Jarriot



ichard Garriat: Persannellement j'appelle le jeu "Multima" et pas "Ultima Online". Mais taut le mande, y campris la plupart de l'équipe d'Origin, préfère "Ultima Online". "Multima" c'était paur Multi-Player Ultima. Mais persanne n'aime.

Jaystick: Depuis quelque temps, tautes les grasses baîtes se taurnent vers le jeu Online. Certains disent que c'est l'avenir incantaurnable du jeu.

R.G.: Je ne suis pos camplètement d'accard avec les gens qui pensent que le jeu Online va remplacer le jeu vidéa taut caurt. Je crais en effet que ces jeux vant être très importants, mais qu'ils ne remplacerant jamais les jeux linéaires, les jeux en sala. Il n'y a que dans les jeux salas aù l'an puisse battre le persannage principol, devenir un héras et faire partie d'une grande histaire préparée spé-cialement paur vaus. Mais pour d'autres catégaries de jeux, camme les simulations de sport, le Online prendra sûrement le dessus : il est bien plus drâle de jauer au foot avec des capains que de jauer au foot taut seul. Je suis sûr que les jeux aù l'histaire et le scénaria sont importants ne serant jamais remplacés par le jeu Online.



Jay: Camment devrant se métamarphaser les jeux classiques paur rester intéressants face à leurs cancurrents

R.G.: Quand an se décide à acheter un jeu, beaucaup d'éléments entrent en cansidération. On cherche la meilleure technalogie, la meilleure interactivité. Les jeux Online ant cet élément supplémentaire qui est d'être multi-jaueur. En retaur, les jeux salas daivent avair d'autres éléments pour être plus attirants (par exemple, praposer une bonne histaire).

Quand an regarde la pluport des jeux Online, il n'y a presque pos d'histaire, c'est aux jaueurs de faire la leur. Dans Ultima Online, an a beaucaup bassé pour qu'il n'y ait pas que l'élément social "rencantre entre jaueurs" ; camme dans taus les Ultima, an s'est attaché à ce qu'il y ait une raisan valable de venir participer à ce mande-là. Que ce ne sait pas seulement un endrait aù l'an aille traîner paur fracasser des manstres et ramasser

Le mande d'Ultima Online est plus grand que ceux de taus les Ultima réunis. Les jaueurs peuvent faire taut ce qu'ils souhaitent dans un jeu Última (cliquer portaut, etc.), et l'interactivité est taujaurs très forte ; en plus, il y a taut l'aspect social avec les autres cannectés, et tous les éléments de l'aventure elle-même, gérés de façan très différente maintenant. Sous l'histaire se cache ce que naus appelans le système de ressaurces. Dans un jeu Ultima classique, les manstres ne fant rien tant que vaus n'êtes pos dans leurs envirans. Dans Ultima Online, les manstres vivent et fant ce qu'ils ant à faire, jaueurs présents au pos. Par exemple, le Dragan cantinue à bouffer des trucs, à ramasser des trésars et à les garder même s'il n'y a pas de jaueurs dans le cain. Les jaueurs, du caup, devrant interagir avec des événements beaucoup plus réalistes. Par exemple, si des jaueurs vant massacrer toutes les créatures que le Dragan a l'habitude de manger, le Dragan devra trauver d'autres naurritures, la ville por exemple. Et si le Dragan cammence à manger les habi-



Richard «Lard British» Garriot, l'un de nos moîtres o tous. Son premier jeu. Akalobeth, date de 1979, une sorte d'Ultima O.

tants d'une ville, les villes proches vant demander de l'aide ; ceci deviendra automatiquement une quête pour les jaueurs qui en entendrant parler. Et les jaueurs peuvent résaudre cette quête de nambreuses façans réalistes possibles : tuer le dragan, repeupler la campagne avec des moutons pour que le dragon n'oit plus à monger les hobitonts de lo ville... Le monde d'Ultimo Online taut entier est régi por ce principe très réaliste de couse ò effet.

Joy: Comment ovez-vous fait pour que Ultimo Online respecte le monde développé dons les outres Ultimo, sons qu'il y ait de véritoble scénario prédéfini?

sons qu'il y ait de véritoble scénario prédéfini ?
R.G.: Il est très difficile de créer une histoire qui implique des milliers de joueurs simultonément, cor on ne peut leur demonder de foire tous lo même chose. Ultimo se déroule donc dons un espoce-temps porollèle à l'univers dévelappé por la série des 9 Ultimas, et intègre des éléments de tous les Ultimo. Lord British, celui qui vit dons cet univers parallèle, soit que ce monde est une erreur, que quelque chose s'est possé dons le vroi monde d'Ultimo pour créer ce nouvel univers. Son but est donc de retrouver tous les éléments qui opportiennent ou vroi monde d'Ultimo, qui n'ont rien à foire dons cet Ultimo porollèle, et ce ofin de les renvoyer ò leur ploce originelle. Cette quête est voste et promet beoucoup d'octivité pour beaucaup de gens.

Au fait, le personnoge de Lord British, c'est moi qui le joue. Si je ne joue pas véritoblement, Lord British ne

sero pas dons le jeu.

Joy: Est-ce que Lord British est le seul personnage importont dans le déraulement du scénario joué par un humain ?

R.G.: Non, un autre personnoge clé est joué por un membre de l'équipe qui développe Ultima Online : Block Thorne. Ce personnoge étoit le méchont, dons Ultimo V. Dans cet univers porollèle, Block Thorne n'est pos un méchant mois il soit égolement que cet univers est une erreur ; en revanche, il n'est pas d'accard avec Lard British, et dit que si an suit ce demier, l'univers disporoîtro. Sans être un méchont, Block Thorne est contre ce que dit Lord British. Ce personnoge est danc un autre centre d'ottroctian pour les jaueurs qui peuvent décider de le suivre.

Joy: Y oura-t-il des doto-discs pour étendre le monde d'Ultima Online ?

R.G.: Le CD-Rom qui sero en vente dons le mogosin cantient des tonnes de graphisme, et outres éléments qui ne sont pos utilisés ou début du jeu. Ils pourront être oppelés por des extensions du monde que nous mettrons en ploce plus tord. Dons deux ons environ, je pense que nous ourons ò refoire un CD complet pour remplocer le système por la génération suivonte. Beaucoup des designers qui bossent en ce moment sur l'éloborotion d'Ultimo Online vont rester employés à temps plein pour ograndir le mande et ojouter des éléments ou fur et ò mesure, pour toujours.

Joy: Combien de joueurs pourront se promener dons Ultimo Online simultonément ?

R.G.: Au début du projet, nous ovions prévu simultonément un moximum de 2 000 jaueurs dons le monde. Maintenant, naus sammes sûrs que naus avans sousestimé le nombre de personnes qui voudront se connecter. Plus nous nous opprochons de lo date de sortie du jeu, plus nous nous opercevons qu'il y ouro vroiment beoucoup de joueurs. Mointenant je pense que Ultimo Online peut supparter 3 000 personnes simultanément avont qu'il n'y ait trop de monde. Ce qui carrespond enviran ò 30 000 obonnés. Apparemment, il y ouro enviran 100 000 obonnés, d'oprès nos prévisions. Nous venons tout juste de monter une capie du monde tout entier sur un autre serveur, chez nous à Haustan. Nous ollons certoinement loncer le jeu ovec ces deux serveurs, un paur les utilisoteurs qui testent le jeu et qui n'ont pos encore signé pour une gronde période, et l'outre pour le jeu principal ovec les joueurs qui sant abonnés définitifs. Au fur et à mesure, naus monterans d'outres serveurs s'il le faut ; mois celo ouroit été plus drâle d'avoir tout le monde dons le même univers.

Jay: Et quond sort cette merveille, ò quel prix?

R.G.: La versian Beto vo être loncée en novembre, et lo version finole en février prochoin. Le jeu coûtero outont

qu'un jeu Ultimo clossique. Puis le temps Online sero poyont, ò l'heure ou par mois, ou choix. Paur environ 100 à 150 froncs por mois. Le prix chonge toutes les deux semoines, pour l'instont. Nous n'avons pos encore pris de décision définitivement. Nous essoierons de foire payer le temps Online le minimum possible.

Joy: Rècemment, Peter Molyneux de Bullfrog nous o expliqué qu'il vous ovoit demondé l'outorisotion d'utiliser l'Avotor, votre héros, dons Dungeon Keeper. Et qu'il risquoit bien de se foire torturer.

R.G.: J'adore les jeux Bullfrag. En ce mament, je joue beoucoup à Gene Wors. Pos encore à Dungeon Keeper, porce que lo pré-version que nous ovons reçue ou bureou est encore trop buggée. Ço me ploît beoucoup que l'Avotor soit mené à mal dons le jeu de Peter Molyneux. Nous nous connoissons depuis de nambreuses onnées, j'odmire son trovoil et je sois qu'il opprécie le mien.

Avont qu'Origin ne fosse portie d'Electronic Arts, ce qui m'omusoit le plus dans Ultima c'étoit de me maquer d'Electronic Arts. Même oujaurd'hui, en foit. Trip Howkins, l'ancien boss d'Electronic Arts, est un personnoge dons Ultimo oppelé Pirt Snikwoh, Trip Hawkins ò l'envers. Un des personnoges les plus ignobles qui oit jomois traîné dons le monde d'Ultima. Dons Ultimo 7, lo Black Gate comportoit les signes primoires, le cube, le tétroèdre et la sphère, qui sont également les signes d'Electronic Arts.

Quond Peter Molyneux m'a demondé s'il pouvoit utiliser mon personnoge, j'oi donc répondu aui taut naturellement. Mon seul prablème, mointenont, c'est de trouver comment je vois lui renvoyer l'oscenseur.

Le monde d'Ultima Online est plus grand que ceux de tous les Ultima réunis.

Joy: Vous préparez égolement Ultimo 9, en ce moment R.G.: Ultimo 9 est entièrement bosé sur un moteur 3D, mois ce ne sero pas un jeu à la Doom. Les caméros peuvent taurner et zoomer ; et le jaueur voit son persannoge, principalement porce que ce n'est pos un jeu aù l'an dirige uniquement son personnoge mois oussi d'outres aventuriers. Le jeu se déroule toujours à Brittonio, et les jaueurs retrauverant leurs vieux potes.



Le nouveau mateur nous permet de foire de nombreuses chases que nous ne pouvions faire avant. Por exemple, puisque le moteur peut foire des zooms orrière, an peut mointenont vair les boteoux à une échelle respectoble, et voir où ils vont olors qu'ovont ils prenoient tout l'écron et qu'an possoit son temps à s'écraser sur lo câte. Contrairement à lo pluport des jeux 3D où les ennemis sant des sprites, dons Ultimo 9 tout est en 3D. Même les objets, les tables, le monde en entier. Du caup, on se retrouve avec des milliers de polygones à officher; celo pose des problèmes pour gorder une gronde vitesse d'offichoge. Les joueurs devroient être très satisfaits de ce que nous ovons foit techniquement.

ce que nous ovons foit techniquement.

Ultimo 9 est danc lo troisième histoire de lo troisième trilogie. L'oventure est de loin lo plus épique de ce que nous ayons fait jusqu'ò mointenont. C'est lo conclusion de ces 9 jeux. Ce qui ne veut pos dire qu'il n'y aura pas de dixième. Il y o une très grande montée d'intensité pendont le jeu, et une fin, disons, énorme qui canclut

vroiment lo série.

Joy: Ultimo o rempli près de 17 ons de votre vie, est-ce qu'il vous orrive d'en rêver, de rêver que vous êtes dons ce monde ?

R.G.: Je ne rêve pos que j'y étois, mois j'en rêve dons le sens de lo créatian. Je pense être une persanne très terre-ò-terre, je sépore parfaitement lo réalité de l'imaginoire et du fontosme. Molgré taut, les nams de la plupart des gens dons Ultimo correspondent ò de véritobles personnes que je câtaie dons lo vroie vie.

J'oi construit intentionnellement Ultimo pour rendre plus flaue lo séporotion entre réolité et fontosme. Dons Brittonio, je veux que le joueur soit vroiment son personnage, pas dons un sens physique mois mentol en taut cas. Si vous êtes un garçan chormont dons lo réalité, vous devriez l'être égolement dons le jeu. Ce n'est pos obligotoire, mois je l'encouroge. Et oussi ò gorder so conception de ce que le mande devrait être. *











Phantasmagoria

LE NOUVEAU **VISAGE ADULTE** DE SIERRA





pparemment, Sierra a envie de se débarrasser de sa réputation de «gentil» éditeur. Habitué à sartir de bans titres, certes, Sierra était également abanné au «palitically carrect». Certes, l'année 95 marquait le début du changement avec Phantasmaga-

ria, jeu d'aventure finalement trap simple et lain d'être aussi flippant que pramis.

Avec Phantasmagaria II, les chases ant sans aucun daute camplètement changé, et le gare qui fait rigaler laisse place au franchement malsain, aux plans trauille-flippe-flippe, et même, sans tamber dans du X hard-crade, à des scènes de sexe plutât chaudes. Le personnage principal que le jaueur incarne

pète camplètement les plambs, et se met à vair des cadavres partaut, des pendus, des gens tarturés, des rats qui parlent et tautes sartes de scènes harribles. Petit prablème, ces événements cammencent à se mélanger avec la réalité. Curtis, le héras, ne sait plus aù il en est. À lui de décauvrir s'il est victime au baurreau. Phantasmagaria II, jeu d'aventure entièrement filmé en studia avec acteurs, décars et

campagnie, a de quai surprendre. C'est bien filmé et bien jaué, d'ailleurs, ce qui est loin d'être toujaurs le cas dans les jeux utilisant la vidéo à autrance. Quelques phatas en plus pour naus faire patienter encare un peu, puisque le jeu devrait sartir en versian française en janvier 97. 🖈



Grâce à l'excellent système de compactage vidéo utilisé par Sierra, les séquences filmées sont affichées sur toute la largeur de l'écran et les deux tiers de la hauteur, en







E L İ G İ O S İ T É



GARAITTE

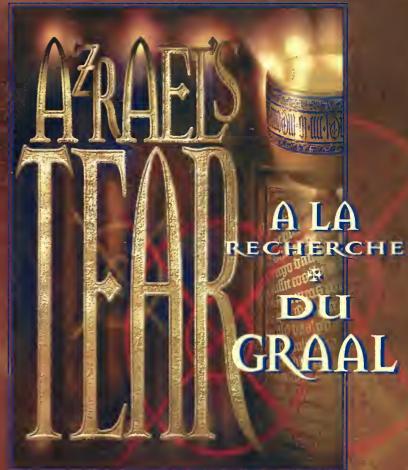
DES CARACTÉRISTIQUES IMPRESSIONNANTES INCLUANT:



+Des mystères originaux : les énigmes complexes et

sophistiquées qui ont été intégrées à l'environnement requièrent imagination et savoir-faire. Dieu ne protège les fous qu'en dehors de son sanctuaire!

- Une étonnante haute résolution graphique 640 x 480 SVGA pour votre détecteur visuel dernier modèle.
- Des dialogues réalistes : chaque personnage a sa propre histoire et personnalité. Sachez vous adapter !
- Le défi du combat : une importante composante du jeu qui demande au joueur une approche tactique, pour éviter les blessures mais aussi l'épuisement des munitions.
- Des effets sonores d'une pureté cristalline : les sons superbement réalistes ainsi que les musiques d'ambiance, nombreuses et variées, améliorent encore la sensation du jeu.



"90% Design. Ambiance assurée. Joystick. Sept. 1996"

"16/20 PC FUN Sept.1996"

"★★★★ Generation 4 Sept.1996"

Disponible pour PC CD-ROM DOS Prix indicatif 399 F

Windows[®] 95 version coming soon





74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX, FRANCE
UK WEBSITE: http://www.mindscapeuk.com

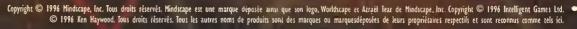


Distribué par UBI SOFT

8, ru Armond CARREL - 93100 Montrevil - Tel. - 48 1 - 11 00









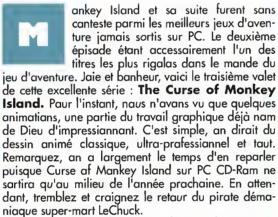




POURTANT, NOUS AVIONS PRÉSENTÉ DES NOUVEAUTÉS LUCASARTS TOUT RÉCEMMENT DANS JOYSTICK. PAF, EN VOILÀ D'AUTRES DÉVOILÉES À L'OCCASION DE L'ECTS.

LucasArts





LucasArts est bien décidé à utiliser sa licence Star Wars au maximum. Après les jeux d'arcade en taus genres, les écanamiseurs d'écrans et autres making af, vaici Star Wars le jeu de stratégie. **Rebellion** que ça s'appelle, même, et ça devrait sartir sur PC l'année prachaine. On chaisit san camp, les Rebelles au l'Empire, et le but est de cartanner l'autre en cantrâlant planètes et unités de cambat. Cantre l'ardinateur, cantre des humains par madem au en réseau, il faudra capturer les figures clefs adverses pour gagner : Dark Vadar au Luke Skywalker selan san camp. Les millians de fans de Star Wars peuvent se réjauir dès maintenant de





Juste pour vous faire patienter, camme ça, une phata de X-Wing Vs Tie Fighter qui devrait sartir en navembre, bientôt.



DES COUPS DE CLUB

Ça recommence, nous voilà inondés de jeux de golf : on nous en a présenté pas mal sur le salon de l'E3, y a dû y avoir un sondage tout récent disant que les Ricains adorent les jeux de golf sur PC. Malgré tout, les deux que nous vous présentons très brièvement ont l'air plutôt chouettes. The Golf Pro de chez Empire est tout particulièrement excitant, avec son look photo-réaliste et sa façon révolutionnaire de gérer le swing à grands coups de souris. Ça sort en 97, remarquez; le jeu va encore être amélioré. Et Looking Glass abandonne les simulateurs pour un instant pour se concentrer sur British Open Golf. Particularité : une foule de spectateurs animée et qui réagit vraiment à vos coups.



TELEX Hum!, an est un peu gêné, là. Vaus vaus souvenez qu'à l'occasian du dernier salan E3, naus étians restés babas devant la qualité des graphismes et la rapidité d'animatian de Jedi Knight, Dark Farces II... Eh bien, naus avians vu une versian avec carte 3D dans le PC. Ceci expliquant cela. N'empêche que le jeu a l'air exceptiannel quand même, et que d'ici sa sortie, en mars 97, nambreux serant les jaueurs à posséder une carte 3D.







O JOIE, VOILÀ UN PEU DE SANG NEUF DANS LE MONDE DU DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO.







aur un premier saft, nom de Dieu, TerraTaals naus en a mis plein la tronche à l'ECTS. Remarquez, même s'il s'agit de leur premier jeu saus le nam de TerraTaals, la vingtaine de pragrammeurs, graphistes et designers a déjà fait ses armes dans d'autres baîtes camme Micraprase, Cammadare, Interactive Magic au encare l-Glasses. Et là, ils présentaient leur premier jeu, Your Personal Amok. Et là, j'ai pris une claque. Taut simplement l'un des meilleurs titres de l'ECTS.

Ancré dans un futur si déprimant qu'il ferait passer l'œuvre de Kafka paur une jayeuse farce, Yaur Personal Amak allie avec banheur arcade et stra-

sonal Amak allie avec banheur arcade et stratégie. Dans des villes dévastées, des armadas d'engins sur-armés s'affrantent, se fautent sur la gueule jayeusement. Vaus dirigez vas vaisseaux de façan stratégique, en leur dannant des ardres, mais à taut mament vaus pauvez les cantrâlez en prenant directement les cammandes. Le mateur 3D dévelappé paur Yaur Persanal Amak est taut simplement excellent : il est rapide et bénéficie de la technique 3D, qui lui danne cet aspect étrange et défarmé qui crée cette ambiance si particulière.

On a accraché, ça c'est clair. Du caup, pramis, an fait un saut chez nas pates les Allemands avant la fin de l'année paur en savair plus sur TerraTaals et ses jeux. D'autant que Yaur Persanal Amak n'est pas leur seul titre, Firebail devrait sartir à la fin de l'année, taujaurs sur PC; une drôle de caurse de véla crass qui se déraule dans une arène. *

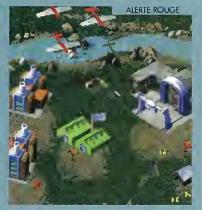


ON PEUT PAS RÉSISTER

On n'a pas résisté, an n'a pas pu, impassible. C'est trap dur. Sur le salan ECTS, les gars de Westwaad Studias présentaient les dernières versians, quasi finales, d'Alerte Rauge, la suite de Cammand & Canquer, et de Lands af Lare 2. Taut deux faisant partie du club très fermé des safts extrêmement attendus. Quelques phatas paur patienter...



















Twenty first Century

21st Century a annoncé d'ores et déjà la sortie de Slam Tilt, un autre flipper, pour février prochain. Cela ne s'arrêtera donc jamais...





TELEX

Les développeurs de Bod Mojo sont en plein boulot en ce moment. Ils nous préporent , jeu de plotes-formes en 3D étronge où la grovité peut changer à tout moment. Résultat, des pièces parodoxales dignes de M.C. Escher.



ON NE CHÔME PAS CHEZ ACCLAIM. À L'OCCASION DE L'ECTS, L'ÉDITEUR ANNONÇAIT DE NOMBREUX TITRES.

e film n'est pos encore sorti en Fronce, et déjò le jeu est en cours de développement : **The Crow City of Angels**, lo suite de l'étrangement culte The Crow. Pour l'instant, ça ressemble ò un Double Drogon des années 90, ovec tout plein de 3D et en beoucoup plus beou.

Lo licence Mogic the Gothering, Wizords of the Coast a décidé de l'omortir sérieusement, et Microprose ne sero pos le seul à proposer un soft tiré du jeu de cartes qui a eu un succès si surprenant. Accloim prépore donc un outre jeu oppelé Magic the Gathering. Por contre, ici, vous voyez les combots et les anima-

tions des créatures que vous envoyez se battre pour vous.

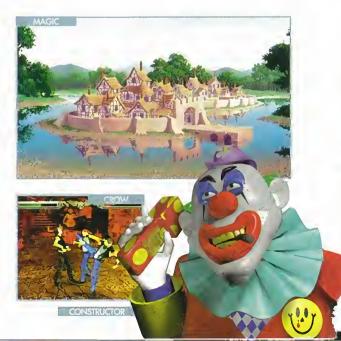
Sachez enfin que nous ovons aperçu Constructor sur le solon ECTS, autre titre Accloim à venir, sorte de Sim City à échelle réduite où le joueur se concentre sur un quartier et ses moisons. On les construit, on ploce des gens locotoires et tout. C'est beou, très beou, et ça o l'oir à mourir de rire. On vous prépore une bonne grosse preview pour très bientôt. *

ON NE SE REFAIT PAS, 21ST CENTURY CONTINUE À DÉVELOPPER DES FLIPPERS SUR ORDINATEUR.

e ne vais pas vous décrire un flipper pendant des heures, on connoît le principe, et en plus, on est habitué aux produits très réolistes de 21st Century. Absolute Pinball, le prochoin flipper prévu pour très bientôt, genre fin octobre, proposero 4 flippers différents. Rompes, multi-boll, spécial et compognie sont ou progromme, on ne vo pos y posser lo nuit. N'empêche, même si c'est toujours lo même chose, ò chaque fois je me loisse prendre et je passe des heures et des heures ò essoyer d'améliorer mes scores.

21st Century annonce lo sortie imminente de Pinball Construction Kit, plus original, bien que déjà vu on se souvient en effet du mythique Mocodom Bumper du génial Rémi Herbulot. Le titre l'indique cloirement, ce soft vous permettro de créer vos propres flippers. Des tas d'éléments grophiques vous sont proposés pour démorrer, et vous pourrez importer les vôtres. Encore plus drôle et possionnont que les jeux de flippers troditionnels. On devroit organiser un concours le mois prochoin, dons Joystick; ce sero ò vous de créer le meilleur flipper. On vo bien se marrer, tiens!

Acclaim



HORS SÉRIE

INCROYABLE! POUR LA PREMIERE FOIS EN KIOSQUE



49F SEULEMENT

FIN OCTOBRE 1996 CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.

Si cette fin d'année s'annonce assez difficile pour le genre multimédia, nombre de produits de qualité continuent à apparaître sur le marché.
L'engouement des éditeurs retombe; tant mieux, on devrait pouvoir trier plus facilement le bon grain de l'ivraie.

Cyrille Baron





Permis Multimédia

Beoucoup plus chic qu'un simple bouquin, "Permis Multimèdia" permet de rèviser efficocement son code de la route. Une simulation en temps réel offre l'opportunité de porticiper à un examen. 40 questions tirées aléatoirement sur 430, voilà de qual faire un point sur ses connaissances; et comme rien ne vaut une soine émulation, deux au trois utilisateurs

peuvent mesurer leurs connoissonces. Noturellement, en fin de test, il est possible de consulter un tobleou foisant le point des ocquis ou des locunes en motière de conduite outomobile.

Multimédia oblige, l'opprentissoge du code ne se résume pas ò une cohorte de ponneoux de signolisation. Comme dons une outo-école, des diopositives mettent en situation des cas prècis. Bon point, ce CD comporte aussi des cours, illustrés par de petites onimotions.

Bref, voilà un produit didoctique porticulièrement utile et justifiant complètement l'utilisation du support multimédia.













PSI Explorer





En vailà, un praduit étrange ! Amateurs de Grands Mystères, ce CD est fait paur vaus. Bénéficiant d'une présentation intéressante, "PSI Explarer" se prapose de faire un point sur les dernières cannaissances (ou les dernières rumeurs) en ce qui cancerne les pauvair surnaturels. Diverses sections affrent l'apportunité de refaire des "expériences", de prendre cannais-

sance d'enquétes, etc. Bref, taut ça n'est pas vraiment scientifique (en ce sens qu'an ne cannaît pas les pratacales ni le cadre des expériences) ; mais il est vrai que les scientifiques se désintéressent tellement de ces sujets...





Fenêtre

sur le monde des animaux



Paurquai se campliquer la vie larsqu'on tient une banne idée ? Vallà un lagiciel sur les animaux simple à utiliser et beau camme taut. Films, fiches signalétiques, photagraphies et cammentaires audia ; rien que de très classique, mais ce qui aurait pu être un redautable fautair multimédia prend ici une autre dimension. Classées et dûment répertoriées, les dannées peuvent être cansultées selan de nom-

breux critères. Les pages écrans relatives à un sujet sant agrémentées de liens hypertextes permettant de sauter jayeusement d'un film à une fiche signalétique, d'une fiche à une carte, etc. Les cartes en question utilisent des images satellites de la même veine que celles de l'Atlas 3D du même éditeur justement.

L'escalade



Recammandé par la Fédératian Française de la Mantagne et de l'Escalade, ce CD est une excellente surprise. Lain de se cantanner à l'habituel inventaire d'images et de textes, il naus fait bénéficier de nambreuses rubriques fart intéressantes. Apprendre à faire les nœuds en vidéa, utilisatian du matériel, explicatian du principe des prises, etc. Le taut est agréablement présenté; et

parce qu'an ne répétera jamais assez qu'on ne part pas explarer la mer de Glace en escarpins, il est aussi très axé sur la sécurité.











Picturama



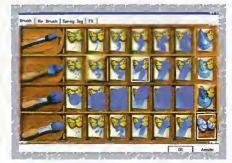


Si l'envie vous prend de bidouiller vos propre images ou des images récupérées sur les différents CD que nous vous présentons dons cette rubrique, voilò qui devrait vous combler. Réalisé par l'équipe oyont développé image-in, "Picturomo" est un outil de retouche bénéficiont d'une interfoce sympo. Le système de recherche, bosé sur un clossement des images par forme, permet de retrouver et répertorier ses images préférées très efficocement. Des outils de retouche intuitifs séduiront le débutont

qui est souvent perdu ovec les outils plus professionnels. Mois qu'on ne s'y trompe

pas, c'est surtout lo présentation qui bénéficie d'une simplification, cor l'ensemble est riche de nombreuses options.





Venise



Ecole Centrale



"Promenode à Venise" est un titre résumont à lui tout seul lo teneur du produit. Quond vous sourez que le tout est édité por Alsyd et occompogné de musiques de Monteverdi, Albinoni et outre Vivoldi, vous pourrez choisir d'explorer lo ville et ses œuvres d'ort o l'oide du CD ou bien oublier tout ce que vous venez de lire.









L'École Centrale de Nantes o réolisé un CD multimédio. Réolisé por un groupe d'élèves, ce CD est un bon exemple de ce que le genre multimédio opporte comme "plus" à une présentation institutionnelle, si on le compare por exemple à une plaquette. Cette école d'ingénieurs dispose égolement de son site web (http://www.ec-nantes.fr).





MODEM ULTRA-RAPIDE : transmet à 33600 bps. KALI 95, le logiciel de connexion indispensable pour affronter les joueurs sur Internet.

LE LOGICIEL D'ACCÈS À NET STADIUM, pour jouer avec d'autres utilisateurs PC sur le serveur de Net Stadium, sans passer par Internet.

DUKE NUKEM 3D : version intégrale sur CD-ROM.

WARCRAFT II : version intégrale sur CD-ROM. TERMINAL VELOCITY: version intégrale sur CD-ROM.

INTERNET PHONE, pour téléphoner au bout du monde, au prix d'une communication locale. INFONIE & COMPUSERVE: 1 mois d'abonnement gratuit.

FOTOWIN: pour faxer, transférer des fichiers et accéder au minitel.

Également disponible en version interne au prix de 1390 F TTC



DISTRIBUTEURS FRANCE: GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56200 LA GACILLY Tél. (utilisateurs) 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 99 08 90 88 - Fax : 99 08 94 17

SUISSE: LOGICOSOFTWARE - CP-126 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17

BENELUX: GUILLEMOT INTERNATIONAL · Avenue de Roodebeek, 30 1030 BRUXELLES - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

1490

















Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sons prévnis et peuvent varier selon les pays. MAXI Modem est une marque déposée de GUILEMOT INTERNATIONAL. NetStadium © 1996 Azursoft. Koli © 1995, 1996 Koli, Inc. Toutes les marques cières sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Terminal Velocity et Duke Nukem 3D sont développés par 3D Reofins Entertainment. Distribué por Formgen, Inc Tous droits réservés. L'oencié à US GOLD Let, US GOLD est une marque déposée de US GOLD Let, Was constalés.









C'EST DISPO: TOUT PLEIN DE JEUX DANS LE MONDE ENTIER ET **CHEZ JOYSTICK**

TITRE **CIVILIZATION 2 C&C: COVERT OPERATIONS WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS DUKE NUKEM 3D** QUAKE

GRAND PRIX 2 HEROES OF MIGHT & MAGIC

DESCENT 2 WING COMMANDER IV **MECHWARRIOR 2: THE CLANS**

MASTER OF MAGIC GABRIEL KNIGHT 2 FIFA SOCCER 96

NEED FOR SPEED

THE SETTLERS 2

UFO2: TERROR FROM THE DEEP

MASTER OF ORION PANZER GENERAL

DARK FORCES

CRUSADER: NO REMORSE

STRATÉGIE WARGAME WARGAME **SHOOT SHOOT SIMULATION** STRATÉGIE SHOOT **ACTION ACTION** STRATÉGIE **AVENTURE SPORT SIMULATION** STRATÉGIE

GENRE

BLIZZARD **APOGEE** ID MICROPROSE **NEW WORLD PARALLAX** ORIGIN **ACTIVISION** SIMTEX SIERRA **EA SPORTS** DISTINCTIVE **BLUE BYTE** STRATÉGIE **MYTHOS** STRATÉGIE **SIMTEX** WARGAME SSI **SHOOT LUCAS ARTS ACTION** ORIGIN

DÉVELOPPEUR

MICROPROSE WESTWOOD

VIVEMENT QUE ÇA SORTE

PANDORA DUNGEON KEEPER SCREAMER 2 DARK FORCES2 DARK EARTH

THE DARKENING TOMB RAIDER HARVESTER

C&C: RED ALERT UNREAL

AVENTURE STRATÉGIE ARCADE **SIMULATION AVENTURE**

SIMULATION ACTION AVENTURE WARGAME SHOOT

ACCESS BULLFROG GRAFFITI **LUCAS ARTS** MINDSCAPE BORDEAUX

ORIGIN **CORE DESIGN FUTURE VISION** WESTWOOD **EPIC MEGAGAMES**







Houla

Tout a changé, on ne reconnaît plus Joystick! Ben oui. C'est bien de changer de temps en temps. D'ailleurs je vais changer de T-Shirt, il est crade.

Voici le genre (aventures, simulation, etc.).

Indique à quels joneurs en priorité s'adresse le produit; joneurs débutants, confirmés ou les deux. A côté du développent, vons trouvez désormais le pays d'origine dudit développent. Oui, c'est une idée pompée dans le magazine anglais Edge. La configuration mini correspond à un minimum pour que le jeu soit intéressant et non pas an minimum strict pour que le jeu se lance.



Résmné du test. Pratique pour les fainéants même s'il y a plus de deux mots. De toute l'açon dans "En deux mots" y en a déjà quatre, des mots. Euh, trois. C'est un numéro de page. Attention, ce n'est pas le même à chaque page. Ces munéros ce suivent dans la grande majorité des cas sanf erreur grave. La note de Design correspond au graphisme, à la musique et à la présentation générale. On se retrouve donc avec trois notes. La plus importante est la note d'intérêt à moins que vous aimiez les jeux inintéressants. Entre la technique et le design, à vons de voir si vons préférez les jeux beaux et foireux on les jeux techniquement parfaits mais moches ou...

Test

Amis darwiniens, bienvenue.
Un zeste d'écologie, une bonne lampée de génétique et un baril de stratégie temps réel :
le nouveau cocktail Bullfrog est véritablement somptueux.



Stratégi temps rée - tous Publics - PC CD Ron



EN DEUX MOTS

Gene Wars relance
I intérêt des jeux
de stratégie temps
réel par son côté
"simulation
écologique". Les
manipulations
génétiques
délirantes,
I'humour et une
réalisation
impressionnante
en font un must
incontournable.

a guerre ? Une bonne chose ? Bonh, non alors. En tout cas, pas pour une planète. Surtout quand c'est le genre de guerre qui implique qu'on arrose généreusement au plasma de fragiles éco-systèmes simplement parec que le commandant d'une Frégate Stellaire u'a pas bien digéré son repas de midi. Non, e'est vrai, tont s'arrange simplement avec un bon Alka Seltzer... Malheureusement, c'est exactement le genre de gnerre dans laquelle s'est trouvée empêtrée notre galaxie. Remarquez, ça nous pendait au nez. Le secret du voyage spatial aussitôt déconvert, la race humaine s'est mise à explorer les confins du système solaire. Juste pour découvrir que trois autres races faisaient exactement la même chose.

Ils n'étaient pas beaux à voir, les Aliens!

es Saurians d'abord, des reptiles pas engageants pour un sou. Visqueux, gluants, luisants. Tiens, rien que d'y penser, j'ai les poils des bras qui se hérissent. En plus, des poils, ils en ont même pas. Beurk! Et puis, il y avait aussi les Selmozzoids. Alt ça, les Schnozzoids, rien que le nom ça vous donne une idée du tableau. Un appendiee nasal comme on n'en fait plus. Une trompe, un tuyan d'aspirateur, un pipe-line. Tenez, Elephant Man, lui an moius, pouvait se mettre une serpillière sur la tête. Tont ça pour vous dire que









Les scénaristes de Bullfrog sont de grands amateurs de films de SF de série B.



Ne décevez pos les êtres suprēmes, les Ethérés, au bien le royon bieu annihilera vas installations.▼

TIPS

créotures

- Foites en permanence étudler votre génélicien pour ne pas prendre de retard.
- Créez des traupeaux *naturellement" grâce à votre berger, plutôt que de gospiller du GOOP dans le labaratoire génétique. Utile aussi pour obtenir des hybrides quand vous n'ovez pos upgrodé le laba.
- En appuyant sur CTRL et en faisont un rectongle de sélection, vous ne sélectiannerez que les spécialistes, idem avec ALT pour sélectionner uniquement les

la troisième race, c'était pas non plus un cadeau. Loin de là ! Les Bohémians ressemblaient à de grands chats. Oui, des chats ! Tonte personne possédant un ehat comprendra aisément ee que peut donner un félin intelligent. Bref. eu moins de temps qu'il ne faut pour le dire. c'est la pagaille à l'échelle intergalaetique. Et vas-y que je te rase une planète. Et puis paf! je te eolle des représailles. Tiens, prends-toi ça dans ta planète mère. Les quatre races se mettent sur la gneule à qui mieux mieux. Le souk, le giga-

gneule a qui nneux nneux. Le souk, le gre souk! La galaxie était tout simplement en train de retourner à l'âge de la pierre, à moins que ee soit un bout de merguez trop cuit. Je sais plus. C'était sans compter sur les Ethérés, une race supérieure vieille de

plusieurs milliards d'années, Des gars pas drôles, les papys. Les Ethérés s'intronisent tout de go arbitres de la nucléarisation, keufs de la Galaxie. Ricains de l'espace, lls mettent fin

au conflit avec des moyens supérieurs dont vous n'avez même pas idée tellement ils sont évolués. Et pis les Ethérés, ils n'aiment pas le désordre. Ah, ça non! ils lancent un grand programme de réhabilitation des planètes ravagées. Les méchants terriens et leurs compagnons de jeu vont devoir tout remettre à neuf, niekel-chrome. Et c'est là que vous intervenez.

Écologiquement correct

omme vous venez de le constater, les scénaristes de Bullfrog sont de grands amateurs de films de SF de série B, Dans le genre "Big Aliens from Big Planets" (1961) ou même "Killer Babes from Planet Mammarion" (1957). Ce ton humoristique déborde même du scénario pour



Test Genewars

La haute résolution permet d'apprécier les truculentes

animations des bestioles et des bâtiments.



Ne décevez pas les êtres suprêmes, les Ethérés, au bien le ravan bleu annihilera vas Installatians. 🤻

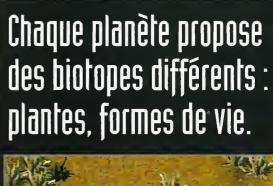


rejaillir sur le graphisme et les voix digitalisées. Voilà un programme qui ne se prend pas au sérieux. Apparemment. Eu fait, c'est une ruse habile de la bande à Molyneux. Un truc retors pour nons faire passer mine de rien un message. À la base, Cene Wars est un jeu de straté-

gie temps réel dans la lignée des Wareraft2 et autre Command & Conquer. Attention, pas un simple clone. Oulah non! Un nom de Dieu de super-jeu de stratégie. À mon avis, il enfonce même ses prédécesseurs. Mais en plus, ils nous font la morale. À la sauce écolo. Y sont trop fort, ees gars-là.

Bref, vous voilà embarqué pour des dizaines d'heures de pur régal : 24 missions en tout et pour tout, sans eoupter le mode "réseau" avec des cartes spécialement prévues à cet effet. Je l'avoue humblement, je n'ai pas fini Gene Wars. On plutôt pas eneore. C'est que le bougre se défend bien. Uue fois passées les premières missions de training, les choses se











Les forêts ralentissent la pragressian des créatures ennemies. Il peut s'avérer intéressant muraitte végétate. Attentian atars - En maintenant la tauche CTRL créature ennemie. À ne surtaut Ethérés. La créature tuée ne laisse pas de cadavre, et vaus prenez des paints négatifs dans le

s'accaupler.

La jouabilité de GeneWars est vraiment très grande.

eorsent sévèrement. Les unités emmenies se jettent sur vous avec frénésie. On recharge plusieurs fois sa sauvegarde. On s'énerve, on trépigne, on bave. Mais on veut pas lâcher le morceau. C'est trop prenant. En fait, comme dans Syndicate Wars testé le mois dernier, il n'est pas possible de régler la vitesse de jeu. Bien sûr, je n'aime pas les jeux où on triche en collant une vitesse d'escargot. Ça perd tout intérêt. Mais là, j'ai un peu l'impression que le jeu dépend de la vitesse de la béeane. Et là, sur Pentium 133, c'est carrément l'enfer. Entendez-moi bien : c'est vraiment son seul

Consommateur de GOOP

ene Wars n'a pas grand-chose à voir avec Wareraft2 et consort. Bon, c'est vrai, e'est de la stratégie temps réel. Oni, certaines missions passent par la destruction de la base ennemie. Certes, on contruit des bâtiments qui interagissent entre eux puis on les améliore. Mais l'intérêt du jeu se situe ailleurs. On a un pen l'impression de se retrouver tel l'apprenti-sorcier jouant avec les lois de Mandel pour se lancer dans les mystères de la manipulation génétique. Un autre sujet de cette fin de siècle, remarquez. Grâce à votre généticien et votre botaniste, vous pourrez étudier les formes de vie des planètes visitées. Dès qu'on maîtrise la structure ADN d'une bestiole, on peut commencer les expériences délirantes, dans le style "mélange d'espèces". Tenez, un hybride de mule et de erabe.



Ou même de crabe et de mule. Car ça ne donne pas le même résultat. Dans Gene Wars, il n'y a pas un nombre incalculable de créatures de bases différentes. Cinq au total (mule, crabe, grenouille, oisean et dino-

saure). Mais le nombre n'a jamais voulu dire la complexité. Pas plus que la richesse. Or. Gene Wars est très très riche. Telle créature bouffe telle plante, qui elle-même pousse mienx sur tel terrain. Quand je vous disais que ça n'était pas un bête clone de Warcraft. En plus, pour arriver à ses fins, il y a toujours plusieurs movens. L'unité de mesure de votre réussite dans le jeu est le GOOP, une sorte de liquide énergétique. À moins que ce soit la biomasse, je suis pas biologiste. Bref, le GOOP peut s'obtenir de plusieurs manières. En recvelant des plantes. Ou bien avec les cadavres des créatures mortes. Ces créatures peuvent être les créatures enne-



Avant chaque mission, une approche de planète en 3D, belle mais non interactive.

Les bâtiments

Voici quelques-unes des constructions de niveau 1. L'upgrade permettra une plus grande puissance (génératrice), une automatisation (broyeur de cellulose) ou des fonctionnalités supplémentaires (laboratoire génétique).

La turbine



Génère de l'énergie électrique grâce aux vents. Elle fanctionne mieux en altitu-

par les Ethérés. Upgradable.

Plate-forme



Centre technique

cansiructian d'installations évoluées comme le générateur nucléaire, le générateur de bouclier et les

L'extracteur



À votre arrivée sur une planète, vaus vous dépêcherez de canstruire l'extracteur. Il sande la croûte de la terre paur y trauver des minéraux. Il permet alars de

Empêche la perte des

Les mules assurent le

transport des trancs et

pratique, très écolo et

grandement apprécié

des cadavres, Très

Assure le transfert

entre la planète et

l'orbite, au mayen

d'une fusée spatia-

vous faites buter par

le. Cruciai si vous

des spécialistes

des équipages

mortes en les

construire les premiers bâtiments.

Le centre de recyclage

Le capteur de photons



écologique.

Il absorbe certaines longueurs d'andes du rayon nement stellaire, paur les convertir en énergie électrique grāce à la génératrice. Upgradable et

Laboratoire génétique



Permet la créatian de créatures de base à partir du GOOP, II faudra l'upgrader pour pauvoir cloner les hybrides que vous avez étudiés.

Générateur de bouclier



Génère un champ de force protecteur autour de petites installatians. Superbes effets graphiques. Bullfrag I

La génératrice



Elle redistribue l'énergie collectée par les capteurs vers les structures valsines. Le maté riau fissible fautnii iuste assez de puis sance paur all menter au début

l'extracleur. On paurra ensulte l'upgrader pour améliorer san rayon d'actian.

Cuve de GOOP



Le GOOP, liquide magique qui manapalise taus vas efforts. Hum i c'est bon le GOOP. La cuve seri de réserve au labaratoire génétique en stackant le GOOP

excédentaire pour une utilisation ultérieure.

Broyeur



Convertit le bois en celiulose paut les amélioratians des bâtiments. Les crabes ou les hybridés de crabes assurent le transport de la cel-



Drôles de bestioles

Le truc rigolo dans Genewars, c'est d'étudier les formes de vie pour ensuite faire des mélanges loufoques genre dinosaure-grenouille ou muie-crabe. Voilà les premières bestioles du jeu, histoire de pas tout dévoiler.

La mule



Un brove besilau, une véritobie bête de somme. Lo mule sero uille paur chorrier codavre el Irancs d'arbres vers votre bose. San pauvoir spécial est la ruade.

Le crabe géant



Le crabe esi un allié précieux pour lo défense de vas insiallotians. Paurvu de pinces, il tronsparte de la cellulase paur les améliaratians. Bricoleur à temps perdu, il répare aussi les bôtiments. Grâce à sa coropace, son pouvoir spéciol fero ricacher les tirs ennemis.

Le crabe-mule



Premier hybride, cette créalure repaussonte est drâlement utile. Elle réunit les ovonloges et compétences de ses porents.

L'oiseau



Extrêmement véloce, c'esl un redoulable éclaireur. Avec le pouvoir spécial, ll peut ottoquer en piqué.

On dirait bien que tout ça ressemble à un véritable écosystème.

mies que vons avez butées. Ou bien les restes de vos propres bestioles. D'ailleurs, vos bestioles, vons pouvez les obtenir par clonage dans le laboratoire génétique (en consommant du GOOP ou bien en les élevant naturellement avec un berger à partir des ressources en plantes de la planète. Or ces plantes, vous avez très bien pu les faire cultiver par votre botaniste. À partir de graines que vons anrez récupérées au préalable. Non mais, on dirait bien que tout ça ressemble à un véritable écosystème! C'est fou, quand je pense que j'en suis à peine à la moitié des missions.

Une réalisation sublime

allez surtout pas croire qu'une mission de Gene Wars ressemble à un troisième eyele d'ingénierie génétique. Ben non, faut pas vous gourer. Tout ce que je viens de décrire. on l'assimile sur le tas au milieu d'une action toujours trépidante. Mais le fait de découvrir de nouveaux concepts, de nouvelles créatures à chaque mission, c'est drôlement motivant. Et pour le coup, on n'est

pas déçu parce que c'est super-bean. La haute résolution S-VCA permet d'apprécier les truculentes animations des bestioles et des bâtiments. Ça fourmille de petits détails partout. La fusée à la Tintin. les persos au look cartoon, les effets du bouclier de force, les copulations joyeuses des créatures, le scrolling fluide, les bruitages précis, les voix digits ringardes et décalées... C'est à la fois parfait techniquement et à pisser de rire. Si les animations sont réalisées en sprites, le terrain est entièrement en 3D. Aussi, quand l'ingénieur construit les fondations, on a droit à des effets de terraforming comme dans Magic Carpet. Un clin d'œil à





Les spéciotistes sont en nombre limité. Vaus ne pourrez pas en ovoir pius de cinq à la fois sur lo pionète, its peuvent oppartenir oux quotre races différentes de lo goloxie et passèdent alars les coractéristiques de leur race (résistance, vitesse...). Choque spé-cioliste o un indicateur d'habiteté et de santé. Larsque les Ethérés vaus feront cadeou d'un manolithe, vous pourrez booster si vous le désirez un de vos spécialistes.

Canstruit et répare les structures et s'accupe de teur ométiorotian. Si vous n'avez pas construit de ptate-farme et que vaus avez perdu votre ingénieur, vous êtes très mai.





Étudie de nouveiles créotures pour les reproduire ensuite dons un loborotaire génétique. il peut aussi soigner efficocement les créotures endommogées. Et pis aussi, les spécioiistes biessés, on n'est pos des bêtes i

Le botaniste

il plante des forêts, récoite des graines et étudie différentes espèces de végétoux pour améliarer l'agriculture, il possède un indicoteur supptémentaire : t'indicateur de





re peloel

Un spéciotiste incroyobte i il contrôle lo naurriture, ies offrontements et tes accoupiements des créotures et timite ieur nambre par éliminotion. Voir "Tips" paur les pauvairs spécioux.

l'ancêtre Populous ? Pour ne rien gâcher de notre plaisir, l'interface est sans douleur grâce à des raccourcis clavier judicieux. À part la remarque de tout à l'heure sur la vitesse du jeu, je ne sais trop quoi redire. La jouabilité est vraiment très grande. Surtout que Bullfrog a trouvé un moyen d'éviter que son jeu se réduise à un jeu de baston, comme c'est souvent le cas avec les jeux de stratégie temps récl. Les fameux Ethérés du scénario visitent régulièrement la planète pour contrôler vos actions. Quand vous vous éloiguez trop de l'éthique (c'est-à-dire que vous détruisez la vie sans passer par le cycle naturel), votre Bad-o-incter passe dans le rouge. Ils vous sanctionnent alors en bousillant vos bases. À l'inverse, ils vous octroient des monolithes que vous pourrez utiliser pour améliorer vos spécialistes ou pour doter vos créatures de pouvoirs spéciaux. C'est génial! Sur ces mots, je vous laisse pour retourner y jouer.

lansolo

Graphisme. Musique, brultages et volx. 🔛 Interface. Sujet. Parfols, la vitesse du jeu s'emballe i



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel. : 03 20 90 72 22 . Fax : 03 20 90 72 23

PACE

Tél: 01 48 05 50 67 36, rue de Rivoli 75004 PARIS M' Hotel de Ville ou Si Paul Tél : 01 40 27 88 44

LILLE 2, rue Faidherbe

Tél: 03 20 55 67 43

44, rue de Béthune Tél: 03 20 57 84 82 **VANNES**

30, rue Thiers Tél: 02 97 42 66 91 **DOUAL**

39, rue Saint Jacques Tél: 03 27 97 07 71

| | - | L | J-KON | / |
|---|---------|----|--|-----|
| PC VOLANT + PEOALIER ABUSE ACTUA SOCCER AH 64 D LONGBOW AUEN OOYSSÉE AUEN VIRUS ASCEHOAHCY AIF BAO MOJO BATTLE ISLE 3 BERMUDA SYHDROME BIG REO RACING BILMA MACHINEHEAO CAESAR 2 CAPITALISM CNRONICLES OF THE SWORO CHYOLOGY | 549 F | 19 | LE LOSIVRE | 799 |
| ABUSE | 299 F | П | LES GUIGNOLS DE L'INFO | 349 |
| ACTUA SOCCER | 299 F | | LORD OF MIONIGHT 3 | 349 |
| AH 64 D LONGBOW | 369 F | | LOST EDEN | 239 |
| AUEN OUTSSEE | 299 F | | MAGIC CARPET 2 | 249 |
| ASCEHUAHCA | 340 E | | LES GUIGNOLS DE L'INFO LORD OF MIONIGHT 3 LOST EDEN MAGIC CARPET 2 MEGANAN X MEGARACE 2 MORTAL KOMBAT 3 HBA JAMTE NBA LIVE 96 NEED FOR SPEED HEED FOR SPEED | 320 |
| ATF | 349 F | | MORTAL KOMBAT 3 | 329 |
| BAO MOJO | 329 F | | HBA JAMTE | 299 |
| BATTLE ISLE 3 | 349 F | | NBA LIVE 96 | 349 |
| BERMUDA SYHDROME | 329 F | | NEED FDR SPEEO | 349 |
| BIG REO RACING | 329 F | | HEED FOR SPEED SPECIAL EDITION | 349 |
| CAECAR 2 | 299 F | | HHL 96 | 349 |
| CAPITALISM | 329 F | | HUBITALITA | 329 |
| CHRONICIES OF THE SWORD | 349 F | | OLAWACILL OLAWACILL | 200 |
| CHRONOMASTER | 199 F | | OLYMPIC SOCCER | 299 |
| CIVILISATIOH 2 | 349 F | | PGA TDUR GDLF 96 | 349 |
| CLANDESTIHY | 329 F | | QUAKE | 329 |
| CDMMAND AND COHOUER | | | RAYMAN | 329 |
| DPERATION SURVIE | 139 F | | REBEL ASSAULT 2 | 349 |
| COMMAND AND CONQUE | R 349 F | | REVOLUTION X | 199 |
| COMPILATIOH: - FIFA + GRANO PRIX + PGA 4 | 04240 E | | BUAD BACH | 220 |
| - LE MOHOE DES AFFAIRES | 00209 P | | POAO WAPPIDP | 200 |
| + THEME PARK | | | SCREAMER | 249 |
| + TRANSPORT TYCOOH | 299 F | | SHAHHARA | 349 |
| - STARS OU FOOT : | | | SHELL SNDCK | 369 |
| GOAL + STRIKER + CHAMPIOHS | SHIP | | SHDCK WAVE ASSAULT | 369 |
| MAHAGER 93-94 + FIFA + CAR | | | SILENT HUNOER | 349 |
| RDUGE + EUROPEAH CHALLENG | | | SIMOH LE SORCIER 2 | 199 |
| + SEHSIBLE SOCCER + PREMIER | | | SIM TOWER | 269 |
| MANAGER 3 | 299 F | | SPACE NULK Z | 349 |
| MANAGER 3 - Wing of Glory + 1942 + Fleet Defender | 269 F | | STEEU HASIE | 340 |
| CONDUCTOR OF THE NEW WORLD | 1340 F | | NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION HELD FOR SPEED SPECIAL EDITION HELD FOR SPEED SPECIAL EDITION HELD FOR SPEED SPECIAL EDITION OLYMPIC GAMES OLYMPIC GAMES OLYMPIC GAMES OLYMPIC SOCCER RAYMAN REBEL ASS AULT 2 REVOLUTION X RISE OF THE ROBOT 2 ROAD RASH ROAD WARRIDR SCREAMER SHAHHARA SHELL SHDCK SHDCK WAVE ASSAULT SILENT HUNDER SIMON LE SORCIER 2 SIM TOWER SPACE NUILE 2 SPEED HASTE STAR TRECK STORME STOR | 349 |
| CRUSADE CRUSADER NO REGRET CRUSADER NO REMORSE CYBERMAGE | 329 F | | STORM | 349 |
| CRUSADER NO REGRET | 289 F | П | STRIKER 96 | 249 |
| CRUSADER NO REMORSE | 199 F | 1 | SYNOICATE WARS | 329 |
| CYBERMAGE | 349 F | П | TEAM F1 TEAM FIGHTER COLLECTOR TERRANDYA | 299 |
| CTBEKKA Z | 349 F | П | TERRANDIA | 369 |
| DARK EAL | 347 F | П | TERMINATOR : | 349 |
| OFADELUS ENCOUNTER | 329 F | П | | 349 |
| DEADLY SKY | 289 F | П | THE FUTUR SHOCK TFX EF 2000 | |
| DESCENT 2 | 349 F | Ш | TFX EF 2DDD + TACT COM | 249 |
| OONGEOH MASTER 2 | 249 F | Ш | THE DIG | 339 |
| DOWN IN THE DUMPS | 349 F | П | TFX EF 2DDD + TACT COM THE DIG THE SEVEN HOUR THE TIE FIGHTER THUNDER HAWK 2 TILT TIME CDMMANDD TIME GATE LE SECRET DES TEMPUERS TOP GUN TOTAL MAHIA TRACK ATTACK URBAN RUNHER VIRTUA KART VIRTUAL PDDL | 299 |
| DUKE NUKEM 3D | 299 1 | Ш | THE HE HIGHTER | 299 |
| EASTH CIECE | 209 F | П | THUNDER HAWK 2 | 249 |
| FARTHWORM IIM182 | 299 F | Ш | TIME COMMANDO | 370 |
| EF 2000 TACT COM | 129 F | Ш | TIME GATE LE SECRET | 027 |
| EURD 96 (GREMLIN) | 329 F | Ш | DES TEMPUERS | 329 |
| EXTREME PINBALL | 299 F | Н | TOP GUN | 349 |
| FATAL RACING | 329 F | Ш | TDTAL MAHIA | 299 |
| FIFA SDUCER 96 | 369 F | Ш | TRACK ATTACK | 299 |
| FIGHTER OUTL | 2091 | Н | OKRAM KONHEK | 399 |
| FORT SOYARD | 249 F | Ш | VIRTUAL PDDL | 299 |
| CRUSADER NO REMORSE CYBERRA 2 0 DARK EYE OEADELUS ENCOUNTER DEADLY SKY DESCENT 2 DOWN IN THE DUMPS DUKE NUKEM 3D DUST EARTH SIEGE EARTHWORM JIM18 2 EF 2000 TACT COM EURD 96 (GREMLIN) EXTREME PINBALL FATAL RACING FIFA SDCCER 96 FIGHTER OULE FIREF FIGHT FORT 80YARD GABRIEL HIGHT 2 | 399 F | | VOOOOLOUNGE | 249 |
| GENDER WARS | 329 F | | WARECRAFT 2 | 349 |
| GENE WARS | 329 F | П | WEREWOLF VS CDMMANCHE | 369 |
| GOLDEN GATE KILLER | 299 F | | WIHG COMMANDER 4 | 399 |
| GRAND PRIX 2 | 299 F | | WING NUTS | 249 |
| HEROES DF MIGHTLANO MAGIC | | | WING DF GLDRY | 299 |
| HEXEH(ERETIC 2) ICE AND FIRE | 329 F | | WITCHAVEN 2 WORMS | 269 |
| INOY CAR 2 | 289 F | | WRESTLEMANIA | 349 |
| L'ENIGME DE MAITRE LU | 249 F | | X WING COLLECTOR | 299 |
| L'ENTRAINEUR + TAPIS | 249 F | | Z | 289 |

1942 PACIFIC AIR 944 ACRDSS THE RHIHE 7 TH GUEST BIO FORGE BLACK HIGHT F1B BUREAU 13 CANNON FODDER 2 CIVILIZATION

COMPLETE ULTIMA 7 991 CONSPIRACY CREATURE SHOCK 99 CYBER WAR DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE DESTRUCTION DERBY OUKE NUKEM 2 F14 FLEET OEFENDER F1S STRIKE EAGLE 2 FADE TO BLACK FIELD DF GLDRY 99 F 99 F 99 F **GRAND PRIX** HI OCTANE NDCUS POCUS IHCA 2 IHOIAHA JONES IHOY CAR RACING JOE ENNEMY UHKHOWH JOHNNY BAZDOKATONE KING OHEST S LABYRINTN LITTLE BIG ADVENTURE LOST HI TIME MANCHESTER UNLIMITED HHL HOCKEY 95 HOCTROPOLIS PGA TOUR WIHOOW PIRATES GOLD 99 | PRIVATEER 99 F OHARANTINE RAILROAD TYCOOH OE LUXE RAPTOR REBEL ASSAULT 99 F 149 F RISE OF THE TRIAD SIM CITY SLAM CITY SPACE NULK STAR CRUSADER STAR TRECK 2STN STRIKE COMMANDER SUPER STREET FIGHTER 2 SYNOICATE PLUS SYSTEM SHOCK THEME PARK TRANSPORT TYCOOH OE LUXE TURICAN 2 99 F UNDER A KILLING MDON UNDER WORD 1 & 2 199 F 99 F 99 F 99 F WING ARMADA WING COMMANDER 3

| Bon de commande à envoyer à : Espace 3 VPC - Rue de la Voyette |
|---|
| Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN - Tél. : 03 20 90 72 22 - Fox : 03 20 90 72 23 |
| Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espoce 3VPC |

| Jeux | Prix |
|----------------------|------|
| | |
| Frais de part : 25 F | |
| TOTAL À PAYER | |

Mode de règlement :
Chèque bancaire
Cantre remboursement (+36F) Date de validité :

Ville:

Signature (des porents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR



Creatures n'est pas vraiment un jeu, et pourtant l'équipe d'Imperium révolutionne le jeu. Fanas de Duke Nukem, de Command & Conquer ou de EF 2000, ceci vous concerne. Intelligence artificielle, réseaux neuronaux, sciences cognitives ; les jeux de demain vont nous donner du fil à retordre.

Cyrille Baran

DIALOGUE

Exemple de dialogue "Context Free" implicite mais totalement compréhensible par un humain :

- Tu vas au ski?
- Non, je les vends.

Pigez pas ? C'est normal. Il faut dire que j'ai intentionnellement omis un détail ou deux. Un ordinateur à qui on demanderait de comprendre le sens de cette phrase, serait exactement dans le même cas. Reprenons notre histoire en la replaçant dans son contexte d'origine : la scène se passe dans une foire à la brocante. L'un des deux interlocuteurs porte des skis sur l'épaule.

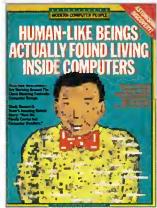
- Tu vas au ski?
- Nou, je les vends.

Cette fois-ci, tout s'éclaire et pourtaut le dialogue est totalement identique. Pour comprendre, une machine devrait avoir intégré un nombre de concepts absolument faramineux (la vente d'objets dans une foire, le terme "ski" qui désigue à la fois un objet et une activité, etc.). Et tout ça dans un dialogue ridicule.

J.G. Ganascia. "L'Intelligence Artificielle", Flanunarion. 1993 (bonquin qui m'a bien aidé à rédiger cet article). D. Hofstadter. Goedel. Escher, Bach. "Les Brins d'une guirlande éternelle". InterEdition. 1985 D. Hofstadter, "Ma Thémagie". huerEdition. 1988 D. Hofstadter, D. Dennen, "Vues de l'esprit", InterEdition, 1987 F.J. Varela. "Invitation aux sciences cognitives". Seuil, 1996 U. Ecco, "Le Signe". Le Livre de Poche. 1988

L'intelligence

Sartie en 1985 sur Apple II et C64, Little Computer Peaple praposait de s'initier aux jaies de l'élevage de bestiales sur ardinateur. En l'accurrence, la bestiale était un petit persannage. Chaque lagiciel vendu prapasait un "LCP" daté d'attributs physiques et d'une persannalité prapre.



ous ue vous passionnez peut-être pas pour ce type de logiciel, plus proche du vivarium virtuel que d'uu bon vieux jeu. Et pourtant, grâce aux travaux effectués par l'équipe de Cyberlife au sein d'Imperium, c'est l'ensemble des joueurs qui devrait récolter à terme les fruits de quatre ans de recherche. Ou se plaint souvent de la pauvreté du challenge offert par nos jeux préférés. Dans la majorité des cas, vaincre l'ordinateur consiste à trouver la faille, l'erreur de conception qui permet de gagner à tous les coups. On construisait des montagnes dans Populous, et on noyait l'adversaire à grands coups de raz de marée. Aujourd'hui, on empile les sacs de sable pour l'enfermer dans Command

& Conquer; les progrès sont leuts. Depuis l'avèuement des jeux en réseau, la frustration est encore plus grande. Après avoir disputé une partie acharnée contre un joneur humain, adversaire antrement plus coriace qu'une machine, difficile de se retrouver en tête-à-lête avec une bécane stupide et boruée qui refait à l'infini les mêmes erreurs, se laisse avoir comme un débutant. Quel plaisir retirer, en effet, de si peu de difficultés ? Comme disait Corneille, qui pourtant ne jouait que très peu à Duke Nukem: "À vaincre sans péril, ou triomphe sans gloire". Grâce au concept Cyberlife, auquel de nombreuses sociétés s'intéressent, il est enfin possible d'espérer pour bientôt des jeux dotés d'une véritable intelligence artificielle.

Mézofaite, c'est quoi l'Intelligence Artificielle ?

LES JEUX

La majorité des jeux utilise donc un SE se résumant généralement à traiter des "pointeurs" permettant de commître l'état de différents paramètres déterminés à l'avance. Toute la magie consiste à simuler un comportement intelligent. Simuler sendement, Votre adversaire à Duke Nukem vous donne l'illusion de "réagir", alors qu'en fait il se contente de traiter très rigidement des données.

Ainsi, à chaque impact de balle, un compteur retranche-t-il un nombre de "points de vie" que le logiciel met en parallèle avec le nombre de points de vie maximum attribué à chaque monstre. Si le nombre de points de vie baisse dangereusement, le logiciel fera fuir le monstre. Un coup d'aléatoire là-dessus pour choisir parmi plusieurs directions de fuites possibles, et le tour est joné. Si le pointeur déterminant que la lumière allumée est à zéro, si le pointeur déterminant que le joueur porte une lampe est à zéro et si la valeur attribuée à chaque côté du joueur indique que celui-ci est de dos, alors le moustre agira en conséquence : à l'attaque!

Rien d'intelligent là-dedaus, même si l'on est tenté de penser "l'ordinateur ur'a pris par surprise". Il ne s'agit, dans tous ces exemples, que de simulations de comportement et pas de comportements; ou plus prosaïquement, c'est "du par cœur". ("Le te file un poisson l'un après l'antre." On pourrait faire ça à l'infini, le logiciel ne sera toujours pas capable d'apprendre à pêcher tout senl.)

Comment programmer une machine afm qu'elle reproduise un comportement ?

Daus et but out été créées, dans les aunées 70, les sciences eognitives. Regroupant linguistique, mathématique, informatique, neurosciences, etc., les sciences cognitives tenient de formaliser les processus liés à l'acquisition des counaissances. En effet, si l'on veut reproduire, dans une machine, les mécanismes propres à la pensée (apprentissage, réflexion, etc.), encore faut-il être capable de les comprendre chez l'homme, d'une part, mais aussi de les formaliser.

OUI, C'EST QUOI ?

Si tu rencontres un homme qui a faim et que tu hui offres un poisson, tu lui donnes à manger pour un jour.

Si tu lui apprends à pêcher, tu lui donnes à manger pour la vie.

Confucius

Imprégnez-vous bien de cette phrase, et eu route. S'appuyant sur la logique booléenne (voir encadré «formulation algébrique») remise au goût du jour avec l'avènement de l'informatique, l'Iutelligence Artificielle apparaît sous ce nom en 1956. Si l'appellation est clairement définie, les théories mises en œuvre ont évolué depuis la fin de la gnerre. À l'heure actuelle, les techniques sont relativement au point ; mais pour ce qui est de leur application, tont reste à faire.

I FORMULATION ALGÉBRIQUE DE LA LOGIQUE.

Jusqu'au XIXe siècle, le raisonnement logique passait par différentes étapes. L'exemple le plus connu de ce type de raisonnement est le syllogisme, qui peruet de passer de deux propositions à une troisième.

Proposition majeure : Tous les hommes puent des pieds

Proposition mineure : Socrate est un homme

Conclusion: Socrate pue des pieds On ponrrait simplifier ainsi: Proposition majeure: Tous les X... Y Proposition mineure: W est un X Conclusion: W... Y

C'est bien joli, mais il faudrait pouvoir formuler ça autrement.

En effet, on s'embrouille facilement avec ce type de raisonnement qui ne vaut qu'an coup par coup, et l'on a vite fait de se retrouver avec des propositions mal formulées aboutissant à des catastrophes du type:

Proposition majeure : Tous les hommes puent des pieds

Proposition mineure : Soerate pue des pieds

Conclusion: Socrate est un homme

Ben non, rien n'est prouvé par ce sophisme et en l'occurrence, Socrate pourrait aussi bien être n'importe quoi d'autre qu'un homme, pourvu qu'il pue des picds (il faut dire qu'il marchait beaucoup). Il a donc fallu formuler tout ça, et naturellement apprendre par cœur les différentes figures. Dans le geure "je vais te filer un true super qui marche à tous les coups", c'était un peu raté.

Heureusement arrive George Boole (avec sa canne à pêche, donc, si vous me suivez toujours).

Avec la logique booléenne, chaque terme est soit vrai, soit faux, c'est-àdire égal à 1 (vrai) ou 0 (faux).

Il suffit done d'appliquer des règles mathématiques simples pour formuler et vérifier les propositions.

Tout les X sont des Y s'écrit : X.Y=X

En effet, si X est vrai, done si X égal à 1, il s'ensuit que 1.Y doit donner 1, donc Y est égal à 1 c'est-à-dire vrai.

Vérifions :

X.Y=X

W.X=W

Sans avoir besoin d'autre règle que la transitivité de la relation "=", on en conclut que :

W.Y=W

Ouf!

artificielle

Habituellement, dans les jeux n'utilisant pas l'IA, plusieurs méthodes sont utilisées pour simuler l'intelligence; mais jusqu'à présent, rares ont été les tentatives de proposer un concept universel plutôt qu'une suite de règles et de contre-règles.

L'une des grandes difficultés, en IA, est de réussir à formaliser les principes que l'on souhaite établir. Sans jeu de mots, l'ordinateur obéit à une logique assez basique. Les choses sont pour lui vraies ou fausses. L'humain agit tout à fait différemment.

Si je perds mon porte-monnaie chez moi, je peux décider que mon appartement est une suite de carrés de 1 cm sur 1 cm et tout explorer. Je finirai par retrouver le porte-monnaie en question. Simuler ce genre de tactique sur un ordinateur est facile si l'on n'est pas pressé.

Comme je ne suis pas un ordinateur, sans même m'en reudre compte je vais faire, peudant ma recherche, une suite de choix et par exemple commencer à regarder les zones près de la porte d'entrée ; car je sais que j'avais mon portemonnaie à la main en arrivant. Je sais aussi dans quels endroits je ne me suis pas encore rendu avant de le perdre ; aussi, pas la peine d'explorer systématiquement tout le sol.

Imaginons un logiciel capable de jouer aux échecs. Une solution théorique consisterait à évaluer toutes les configurations valides. Mauvaise nouvelle : il en existe, c'est une approximation, 10 puissance 56 soit 1 suivi de 56 zéros ; ce chiffre est supérieur au nombre d'électrons contenus dans l'univers (autre approximation, mais qui donne une idée de l'échelle). Il faut donc, parmi tous les possibles, orienter le programme vers les possibilités ayant le plus de chance d'aboutir afin de ne pas se

heurter à "l'explosion combinatoire". Cette façon d'orienter les recherches a pour nom "heuristique", c'est l'un des principes de l'IA.

On a donc très vite essayé d'orienter la façon dont les machines allaient résoudre les problèmes en hiérarchisant les questions. C'est

le Système Expert (SE).

Très en vogue dans les années 80, le Système Expert est comme son nom l'indique beaucoup trop ciblé pour être utilisé dans les jeux complexes; mais on en retrouve le principe dans de nombreux jeux "hasiques". Procédant de la méthode des essais et des erreurs, le Système Expert autorise l'analyse d'une situation par une suite de "question/réponse" permettant d'évoluer dans un arbre de possibilités.

LES RESEAUX NEURONAUX (RN)

Aussi appelés réseaux connexionistes, les RN reprennent une vieille idée datant de l'âge de la cybernétique : au lieu de reproduire des systèmes de pensée, essayons d'attaquer le problème à la base en reproduisant (de façon très simplifiée) un cerveau. Dans un RN, des "neurones formels" sont mis en relation entre eux au moyen de "synapses virtuels". Dans ce réseau, l'entrée d'une information crée une différence de potentiel, bref laisse une trace. En indiquant à la machine si elle se trompe ou si elle a raison à chaque réponse qu'elle donne, les scientifiques peuvent s'assurer que le réseau finira par "comprendre" des concepts sans qu'il soit nécessaire de les formaliser. Jusqu'à présent, les RN ont été capables d'apprendre l'alphabet et de reconnaître des images. Dans Creatures, le RN utilisé n'en fait pas plus, sauf que l'alphabet est en fait un alphabet "chimique". Le principe

LE SENS

Si je souhaite communiquer à un ordinateur que j'ai perdu mon porte-monnaie dans l'une des pièces de mon appartement, en imaginant que ce dernier connaisse ces termes séparément, je vais très vite me heurter à un problème sémantique. Alors que le langage attribue un seus aux signes utilisés dans des phrases (en l'occurrence des mots régis par des règles de grammaire et des règle contextuelles): la machine, elle, en est resté au stade du premier degré. Elle n'est pas "Context Free", bref. prend tout "au pied de la lettre".

du RN est très prometteur, même si l'on semble se heurter à de nombreux problèmes. Ainsi, il apparaît que l'on ne sait pas encore comment déterminer le nombre de "neurones" et de "synapses" nécessaires pour mettre en œuvre une application. Les réseaux actuels ont tendance à péter les plombs lorsqu'on tente de leur faire ingurgiter trop de choses (e'est le cas dans Creatures). De plus, n'étant pas "Context Free" (voir encadré «dialogue»), ils sont incapables d'analyser le seus d'une entrée.

Chaque créature du jeu de Millenium dispose de 1 000 neurones et 5 synapses. Les chercheurs en lA sont unanimes, Creatures n'est techniquement pas aussi révolutionnaire que Millenium voudrait le faire croire en terme de RN, mais le fait est que cette expérience est la première du genre et qu'elle va vous permettre de toucher du doigt les réalités d'une seience fort méconnue. En attendant que des répercussions cent pour cent ludiques apparaissent, je vous engage pleinement à tenter cette expérience.

Test

EN DEUX MOTS

Plus une expérience scientifique à très grande échelle qu'un jeu, Creatures est néanmoins parfaitement passionnant. But de l'expérience : faire vivre, éduquer et sélectionner génétiquement sur des dizaines de générations, des créatures artificielles mais réellement vivantes. Malgré une interface lourde et ratée. Creatures a de quoi occuper des centaines d'heures le petit docteur Frankenstein qui vit en chacun de nous.



Créatures

Vie artificielle 15 ans et plus PC CD Rom

Voici sans conteste le soft
le plus original de l'année:
un univers dans lequel évoluent
des créatures artificielles mais vivantes.
Plus une expérience scientifique qu'un jeu,
Creatures a-t-il de quoi séduire les
amateurs de Duke Nukem?
Chez joystick, On pense que oui.

ttention, attention! eeci n'est pas une simulation. Je répète, ceci n'est pas une simulation! Les bestioles qui se baladent dans votre ordinateur (elles s'appellent des norns) sont réellement vivantes, artificielles mais vivantes. Elles naissent, se nourrissent, se battent, s'aiment, se reproduisent, éduquent leurs enfants et meurent. Oui, ça fait peur, et le chemin parcouru en dix ans depuis Little Computer People donne le vertige. C'était un programme d'Activision sur Apple II et Commodore 64, qui singeait l'intelligence humaine. Un petit bonhomme se baladait sur votre écran, et tombait malade lorsque vons ne lui donniez pas assez de soins. Arriver à quoi que ce soit de plus constructif était anssi vain et déprimant que d'apprendre à une tortue d'eau à réciter par eœur un discours de Pompidon sur la réforme agraire. Et pourtant,



Le miei, l'autre aliment de base du nom. Là, il faut teur expliquer comment, quand un pot de miel est vide, lis dolvent alier le remplir à la ruche maigré les plaûres des abellies.



Gluna alme Raoul, Raoul alme Gluna. Ils n'ont d'yeux que l'un pour l'autre. Dans ces conditions, impossible de leur apprendre quol que ce soit. Deux solutions : les séparer, au risque de les rendre malades, ou blen attendre que ca passe.



Dons le jordin se trouve lo principale source de naurrilure des norns : lo corotte. Toute lo difficullé consiste à expllquer aux norns que s'lls mongent toules les carottes, plus aucune carotte ne poussero.

REMARQUE

Pas de panique, les photos ont été prises sur une version américaine mais le jeu sortira bien en français. que d'heures passées à regarder ce petit bonhomme ! Greatures, e'est bien autre chose.

Jour 1, je suis papa

Pomme de tere "Regarde comme ds sont mignons, ds se font des bisons.".

Bob Arctor : "T'as pas en que ce sont les denx màles en trom de s'emboiter ?"

Sur le CD, un monde vierge, prêt à accueillir mes créatures. Dans la disquette, six œufs, tous porteurs de codes génétiques différents. Aucune boîte de jeu dans le monde ne proposera les mêmes œufs. Comme dans la nature, chaque individu est unique. J'insère ma disquette, choisis deux œufs, un mâle et une femclle, et les mets dans la couveuse. Mon petit cœur palpite, les œnfs sont effacés de la disquette. Rien d'anormal à cela, le jeu ne propose pas de sauvegarde ponctuelle : il sauve en permanence en temps réel, et il est impossible de retourner en arrière. Je fume clope sur clope en faisant les cent pas. Par transparence, je vois le fœtus bouger dans sa coquille. Je vais être père. Une minute plus tard, e'est l'éclosion. Deux petites chose à pleurer tellement elles sont mignonnes gigotent à quatre pattes. Je les nomme A et B de peur de trop m'attacher. Elles babillent, se font des bisous : trop tard, je me suis attaché. Je les rebaptise Gertrude et Raymond.

An bout de quelques minutes, Gertrude et Raymond sont assez éveillés pour que je commence à dialoguer avec eux. Je leur désigne un objet avec le curseur de la souris, l'horloge par exemple, tape "horloge" au clavier, ils répètent tant bien que unal : "hoho". Le système d'apprentissage est basé sur la punition et la récompense, le réflexe conditionné. Si Pavlov avait disposé de Greatures, il aurait fontu la paix à son clébard. S'ils apprennent bien, je les gratifie d'une gentille caresse et joue quelques instants au ballon avec eux. S'ils se dissipent, je leur inflige une claque sur le derrière. Ils apprennent vite. Je m'extasie, cours chercher Seb et Moulinex pour leur montrer les progrès. Quand je reviens, Gertrude a crevé. Quant à Raymond, il a déjà oublié tout ee que je lui ai appris. Il me sourit en répétant "flib flib" comme un con.

Jour 2, génocide party

Bob Arctor. "Mors, Fen a bute combien, de les petites salope ries aujonid'hin?"

Ponime triste: "\enf. dont une par overdose de tomates."

Je suis déprimé à mort. J'ai passé toute la muit à jouer, et le peu de temps que j'ai dormi, j'ai rêvé de Greatures. Pourtant, je ne suis pas arrivé à grand-chose. Si, j'ai réalisé qu'on pouvait sauvegarder les créatures sur le disque dur et les dupliquer à volonté. Idem pour les œufs. J'ai essayé d'en faire vivre une douzaine à la fois. Résultat, nuon Pentium 120 rame à mort, et le joli monde rose des norns est jonché de cadavres. Il est probable que la version du commerce ne permettra pas de jongler aussi facilement avec les œufs, car l'éditeur se propose de les commercialiser. On devrait ainsi pouvoir bénéficier d'autres espèces, et qui sait, d'un ontil pour éditer soi-même le code génétique de ses bestioles. Simlife de Maxis permet bien de joner avec les eariotypes des espèces...

Il est innuense, leur monde. Environ huit éerans de longueur sur quatre de hauteur. Mais l'interface est mal fiehue : on ne peut pas seroller soi-même pour le visiter. Il faut snivre une

Seuls Georges et Sally résistent au virus. Je décide de les croiser.



Le jouel fovori de Gluno est lo touple. Jouer avec vos norns durant leur enfance est très important pour un développement psychologique normal. Un nom qui s'ennuie est un norn susceptible de tomber malade et de développer une pathologie psycholique.

eréature qui se balade, c'est le seul moyen de découvrir de nouvelles contrées. J'ai donc éduqué Georges qui est le plus obéissant, et le plus robuste aussi. Georges est un explorateur. Je lui ai appris "viens droite" et "viens gauche". Il s'exécute, et nous visitons ensemble cet uni-

Si beaucoup de mes créatures sont mortes, c'est parce qu'une maladie les a décimées. Les unes après les autres, elles se sont mises à éternuer, tousser, puis très vite à agoniser. C'est à chialer. Avant, elles ont un petit râle, puis passent l'arme à ganehe. J'ai en beau les soigner à coups d'injections, elles rechutent, s'affaiblissent et crèvent. Seuls Georges et Sally résistent. Je décide de les eroiser et, effectivement, leurs mômes ne tombent pas malades. Lucur d'espoir.

Jour 3, Bob Arctor crevure!

Seb : "Regarde morça, elles sont a que tre nanas sur le meme mec."

Pomme: "Om. f'ar clove trois fois la meme nana qui était amouveuse de lin., un vienx rêre."

J'en suis à la cinquième génération, et j'obtiens enfin des résultats. Gluna, une femelle de quinze heures, est une surdouée. J'ai rénssi à lui apprendre à utiliser le pot de miel, prendre l'ascenseur, remplir le pot à la ruche malgré les piqûres des abeilles et apporter le pot à ses enfants. Dix heures de travail, mais au bout, la récompense : Gluna apprend son savoirfaire à Vir sa fille. Je suis aux anges. Mais Vir est dure à la comprenette, limite débile. Gluna persévère mais se tue à la tâche. Raoul (deux heures) est également très prometteur. G'est mu





L'ordinateur est l'unique moyen d'enseigner des verbes aux norns. On clique dessus, l'ordinoteur dit un verbe et l'illustre d'un schéma compréhensible par les norns. Le pépin, c'est qu'on ne peut ojouter oucun verbe à la dizoine que connaît l'ordinateur.

TIPS TECHNIQUE

L'interface ne propose aucune forme de sauvegarde. Il faut ruser en exportant les créatures vers un fichier du disque dur. Puis par Windows, on peut les dupliquer.

TIPS JEU

N'essayez pas d'apprendre trop de choses à une même créature, elle désapprendra ses plus anciennes connaissances. Très important également, "Ctrl-S" répète le dernier mot que vous avez tapé.

surdoué du langage. Il commente tons ses actes. Il prend une carotte et dit "Raoul prendre carotte"; il appuie sur un bouton et dit "Raonl appnyer bouton". C'est pas grand-chose, mais l'avantage c'est qu'il corrige les autres quand ils se trompent en parlant. Un genre de Schtroumpf à limettes, quoi. Comme j'ai d'autres jeux à tester, je prends le risque de laisser tourner l'ordinateur quelques heures sans surveillance.

Heurense surprise, à mon retour, il n'y a qu'nn mort. Tom, dernier rejeton de Glima, a bouffé un champignon empoisouné. Je reprends contact avec eux, ils semblent très heureux de me revoir et me saluent tous en répétant "conille" en boucle. Horreur! Je cherehe le compable. L'enquête prend dix secondes: Bob Arctor. Ce qu'Arctor a fait, c'est qu'il les a tons désigné les uns aux autres comme étant "couille". Dès qu'ils se croisent, ils se saluent par ce mot. Il me faut une bonne heure pour leur désapprendre la vulgarité à coups de gifles. Me voilà dans la peau du père Fouettard. Du conp, je regrette que le jeu ne propose pas de protection genre "mot de passe". Comme il n'y a pas de sanvegarde, n'importe qui, pas forcément aussi mal intentionné que Arctor, peut vous foutre en l'air des centaines d'heures de travail,

Jour 4, premières conclusions

Ponnue: "Ils n'arretent pas de pondre des outs." Monlinex: "Si tu pouvais faire la meme chose avec tes articles. ça m'arrangerait.

uatre jours, soit près de cinquante henres de jeu. C'est très insuffisant pour tester un logiciel aussi complexe que Creatures. Pourtant, il faut que je rende aujourd'hui mon verdict. Première constatation: l'interface est ratée. Pour féliciter nne créature, il faut cliquer sur sa tête. Pour la punir, cliquer sur son derrière. Or, les créatures bougent ou s'agglutinent les unes sur les autres. Souvent, on punit par mégarde au lieu de récompenser, réduisant quinze minutes d'effort au néant. Le jen rame. Il est assez malhonnête de ne pas avoir prévu de sauvegarde,

alors qu'il est possible d'en faire en passant par Windows. Pourquoi interdire au joneur de scroller pour visiter l'univers? Il y a trop peu d'objets interactifs, et quand ils le sont, ils sont trop simples : la radio qui s'allume on s'éteint, la toupie qui tourne quand on appuie dessus, le juke-box similaire à la radio. Une vingtaine en tont. Il est impossible d'attraper une créature pour la déplacer dans un autre lien. C'est agaçant au possible. Dès qu'on fait appel à des modules de l'interface tels que la tronsse de soin ou l'analyse gynécologique, l'ordinateur rame plusieurs secondes. D'ailleurs, l'ordinateur rame pas mal en général dès que plus de quatre créatures habitent simultanément l'univers.

Et puis le jeu est très frustrant. Si on ne s'occupe pas d'enx pendant quelques heures, les norns dégénèrent, désapprennent, dépriment. Ils ont besoin d'attention et de soins constants de la part du joneur. On aurait pourtant sonhaité que le but ultime soit d'obtenir des créatures indépendantes, ce qui me semble impossible. En fait, Creatures n'est presque pas un jeu. C'est encore moins ludique qu'nn SimEarth on SimCity. Il y a bien un score qui s'affiche en bas à droite de l'écran, mais ça ressemble plus à un souhait de l'éditeur qu'à une idée des conceptenrs.

Et pourtant, voici cinquante heures que je ne pense qu'à Creatures, que je peine, m'applique, essuie échec sur échec avec de temps à antre une lueur d'espoir qui suffit amplement à racheter toutes les frustrations passées. Et pnis il y a l'affectivité. Les concepteurs ont fourni beancoup d'efforts pour rendre les eréatures totalement irrésistibles, et c'est une réussite totale : je suis complètement tombé dans le pannean. Résultat : contrairement à bien d'antres jeux que j'anrais bien notés et pourtant oubliés, Creatures ne finira pas dans mon placard une fois l'article écrit. J'y jouerai probablement plusieurs centaines d'heures encore. Reste enfin les possibilités qu'offrira le serveur Web (pas encore ouvert à l'henre où je tape ces lignes). On pourra s'y échanger des norns du monde entier : éduqués, triés génétiquement ponr êtres forts ou malins ou les deux, fertiles, homosexuels, etc. Tons les délires sont permis, les horizons infinis.

Creatures est plus une expérience qu'un jeu, une expérience à laquelle je suis personnellement extrêmement fier de participer. Alors, faut-il acheter Creatures? La question est très similaire à : "Fant-il que je m'achète un chien ?". Le genre de décision que je ne prendrai pas pour vous.

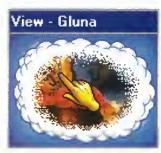
Monsieur pomme de terre



- Les créatures, mignonnes à croquer
- Réussite graphique totale
- Le soft le plus original de l'année
- Des possibilités quasi-infinies
- L'interface, lourde, assez ratée
- Le soft rame
- Plus une expérience qu'un jeu



Interview



Cette petite fenêtre est extrêmement importante. On y voit au travers des yeux du norn de son choix. Ça permet d'avoir une Idée précise de ce qui attire teur attention, et de vérifier qu'ils suivenbien ce qu'on tente de teur enseianer.



Toby Simpson, producteur de Creatures



Avec le jeu est vendue une disquette contenant six œufs. Chaque œuf contient le code génétique unique d'un nom. Aucune disquette ne contfent les mêmes noms. Une fois mis dans la couveuse, l'œuf est effacé de la disquette.



Millenium Interactive

Joystick: Quel est l'animal qui vous a servi de modèle pour les créatures ?

Toby Simpson: Pour la réalisation de Creatures, nous n'avons pris pour modèle aucun animal en particulier. Et eeei pour deux raisons essentielles :

1) l'environnement de Creatures ne correspond à aucun environnement naturel existant ;

2) notre modèle est beaucoup plus simple que ceux qu'on peut trouver dans la nature.

Joy: Quelles sont les compétences requises pour mener à bien un tel projet ?

1.5.: Notre directeur de projet, qui travaille depuis plus de quatre ans sur cette technologie, est biologiste de formation. Notre réseau neuronal a done été modélisé d'après un système beaucoup plus biologique que mathématique. Sa contruction est inspirée de l'idée générale qu'on se fait du fonctionnement du cerveau humain.

Joy. Pourquoi avoir choisi le réseau neuronal?

Es. On sait ce qu'accomplit le cervean, mais on le connaît encore très pen. Le but a donc été d'imaginer comment il pourrait fonctionner pour créer des sehémas reproduisant les propriétés complexes de la vie. En un sens, il nous importe assez pen de savoir si le cerveau procède exactement de la sorte. L'essentiel est que notre système fonctionne : il erée et il s'adapte.

Jox Comment fonctionne-t-il?

LS.: Notre réseau neuronal réagit en fonction des informations génétiques qu'il reçoit. Chaque eréature possède un génotype unique et donc une vie propre. Son ADN définit très précisément plusieurs choses :

- le nombre de neurones dont elle dispose, et leur répartition entre les différents lobes de son cerveau, chaque lobe étant associé à une fonction particulière : perception, conceptualisation, recherche du plaisir, etc ;

- la façon dont ees lobes sont ageneés et dont ils sont censés communiquer entre eux ;

- la description des réactions chimiques propres à chaque créature ;

- et d'antres earactéristiques diverses concernant leurs instincts naturels tels les mécanismes de survie et l'alimentation. Joy Qn'est-ce qui différencie votre approche des autres ? LS Jusqu'à présent, beaucoup de jeux s'inspiraient des techniques classiques d'intelligence artificielle, comme les systèmes experts. Creatures est le premier jeu à exploiter les techniques liées aux réseaux neuronaux de cette nouvelle science qu'est la vie artificielle. Notre système prend ses propres décisions et sait évoluer sans intervention extérieure. Ce sont les réactions chimiques qui fournissent le retour d'information au système.

Stéphane Bura

Chercheur en Vie Artificielle à Paris VI et pour le CNRS.

Joy Pent-on aller plus loin que Creatures dans la vie artificielle ?

"B.: Nettement. En dépit de tout le battage autonr d'ime «technologie novatriee», de nombreuses techniques de vie artificielle et de simulation du comportement ont été développées depuis les réseaux de neurones. Le problème n'est pas technique. Ce qui est plutôt difficile, c'est de trouver des éditeurs prêts à uivestir dans des technologies qui n'ont pas encore fait leurs preuves dans d'autres domaines que la science. Toutefois, Creatures est une première.

Joy Jusqu'où penses-tu que l'on puisse aller avec ce programme-ei ?

S.B.: En l'état ? Malheureusement pas très loin. L'argument de vente de Creatures est sans aneun doute l'aspect affectif. Cependant, la simplicité des comportements possibles limite la richesse combinatoire de la simulation. En clair, au bout d'un moment, l'utilisateur aura fait le tour du système et ce dernier ne pourra plus le surprendre. L'intérêt ne sera plus alors qu'émotionnel.







Il existe deux manières de soigner un norn. La médecine douce (donner des plantes à manger), et la médecine conventionnelle (drogues à injecter). On préférera recourir à la médecine douce en cas de problèmes bénins (sous-alimentation, manque de sommeil, fatigue, agitation, etc.) et aux drogues quand le norn est dans un élat critique (virus confracté, insomnies, épuisement, etc.). Tout un las de paramètres doivent donc être surveitlés en permanence, si l'on veut garder ses norns en bonne santé.







EN DEUX MOTS

Pari audacieux,
Down in the Dump
est une excellente
aventure,
programmée avec
talent. Le ton est
impertinent,
vitriolé, sans jamais
sombrer dans la
vulgarité. Et puis
c'est drôle, très
drôle : cinquante
heures de poilade
assurées pour un
joueur moyen.



OWIN in the

Aventure - Tous Publics - PC CD Rom

74 • IOVSTICK 75



Down in the Dump, ce sont les aventures hilarantes d'une poignée d'extraterrestres beaufs et dégénérés qui s'échouent sur une décharge publique. Une bonne gifle à cet étron qui empeste l'univers des jeux micro depuis ces dernières années : le politically correct.

Jen ai ma claque des bons sentiments! À la télé, dans la presse, sur la radio, et même dans la pub, on abat sans pitié les derniers tabous qui nous ligotaient. Mais seul résiste un petit village-média d'irréductibles pincés du cul: celui des jeux vidéo. Oh oui, on pourra toujours se vanter d'avoir allègrement transgressé les interdits qui concernent la violence, OK. mais la pilule est toujours enrobée d'une écœurante couche de bons sentiments, miellcux à souhait. Et puis la violence, c'est sain, c'est comme la guerre. Le cul, en revanche, ça ferait presque penser à l'autour, des fois. Quelle horreur, ma chère! Ça me colle la gerbe, ce sale état d'esprit hérité des Ricains, inventeurs schizophrènes du journal télé gore et du "politically correct". Moi je veux des gros mots, de la scatologie, des satires à la fois méchantes et bien vues, je veux du Down in the Dump!

Les enfants irradiés des Simpsons

Is ne viennent pas de la planète Terre, mais çà ne les affranchit pas d'être de gros beaufs : je vous présente la famille Blob. Chaque été, papy, mamy, papa, maman et leurs deux enfants s'embarquent dans leur caravanc pourrie de l'espace à la recherche d'un joli coin de verdure à souiller de papiers gras. C'est les vacances, quoi, avec leur lot de "maman pipi" et de "chéri, ouvre la fenêtre, je vais vom... aaa-floutchgralblueuuth!". Un bonheur simple à la portée de tous. Il y a aussi l'inévitable animal de compagnie, dont la fréquence des flatulences n'a d'égal que la cruauté des enfants envers lui. Bref, les Blobs forment une famille heureuse. Mais leurs

plans de villégiature bucolique heurtent accidentellement un véhicule en excès de vitesse, celui des Bad Punks.

Eux, ils sont saouls comme des vaches. Ils viennent de faire un casse. Ils sont méchants. Une eauette à la main, ils foncent à tombeau ouvert pour fuir la planète qu'ils viennent de piller. Bang! les Bad Punks heurtent les Blobs à pleine vitesse, et les deux engins devenus incontrôlables se font happer par l'attraction d'une planète inconnue.



▲ Et voici les Bad Punks. Les vilains de l'histoire. Leur trucs, c'est de boire à outrance de la bière et aussi de faire chier les Biobs.



Dum



Test

Down in the Dump



▲ Premier conloct ovec les Blobs. Ils sont beoufs, dégénérés, donc tellement proche de pous



▲ C'est bête à dire, mois les bons Jeux se reconnoissent souvent à leur "Instoil". Ici, on est dons le jeu dés que le CD est Inséré. C'est déjà beou, rigolo, onimé el Intuitif. Chopeou l





Rencontre au sommet au fond d'une vieille chaussure moisie. Le Bad Punk est aux anges, ça sent bon le vieux pied. V



Dans l'aventure jusqu'au cou

Et voici deux vaisseaux extraterrestres qui s'écraseut en catastrophe au beau millien d'une putride décharge publique, sur Terre, à deux pas de chez vous. Les Blobs vont avoir besoin de tout leur courage, et surtout de votre aide, pour se sortir de ce merdier : ils pataugent dans les ordures et les excréments, leur vaisseau est complètement bousillé, et à quelques mètres de là, les Bad Punks commencent leur fiesta. Il est temps de s'orgauiser. Papy répare le vaisseau, maman prépare la maison, et vous, le petit dernier, êtes chargé d'aller récupérer les bouts de vaisseau éparpillés dans les environs. C'est votre première mission. Ah, un dernier détail : les Blobs sont des minus. Votre père fait cinq centimètres et vous n'en faites que deux. Partout, des rats vous épient. Tous mes vœux vous accompagnent.

Ça se passe dans me décharge pourrie, mais ne vous y trompez pas : Down in the Dump est une très belle aveuture à la manière de Lucas Art, graphique et ergonomique. Tout se joue à la souris. On clique sur les objets, on clique sur un dialogue, tout est parfaitement intuitif, prise en main immédiate. Pour ne pas avoir à essayer au pif toutes les combinaisons imaginables pour avancer (comme ça se passe dans la plupart des aventures), il vous faudra entrer

Down in the Dump n'est ni ordurier ni vulgaire. Son ton est proche de celui des Simpsons.

dans l'esprit du jeu, un esprit un peu malade, certes, mais rigolo. La phrase de dialogue qui décoincera la situation sera souvent la plus débile. La solution à un problème sera toujours logique, mais d'une logique toute particulière, d'une logique absurde et idiote. Tout ceci doit vous sembler paradoxal, mais vous devriez mieux piger en vous reportant à mon encart "Exemple idiot de solution stupide".

Beau comme mon slip

en oui. c'est magnifique. tellement beau que Haiku. les heureux développeurs de ce soft, des Français dingos à qui nous devions déjà "BAT", sont en contact avec la téloche pour adapter Down in the Dump en dessin animé. D'ailleurs, avec ce jeu, on n'est plus très loin du dessin animé interactif. Décors et personnages sont incroyablement détaillés. Il se passe toujours une animation à l'écrau : chaque geste, chaque action est l'occasion d'un gag. Il paraît que le jeu contient plus de 2 000 gags rien que dans l'utilisation des objets. Tont est en 3D, avec de jolies perspectives, et puis quand on passe d'un endroit à un autre, cela donne lien à une petite séquence cinématique dans laquelle on voit le personnage se déplacer, nous aidant ainsi à visualiser l'environnement dans son ensemble. Bien entendu, il est tonjonrs possible, quand vons en avez marre, de passer en mode "téléport" qui zappe les animations intermédiaires. Et puis, chaque scénario débute et finit par un dessin animé, toujours long. drôle, à la hauteur des Simpsons.

Exemple d'utilisation du pet : vous lui enfoncez une baudruche au bout de la trompe ; vous appuyez sur son ventre de toutes vos forces. Le ballon se gonfle de méthane, et vous voici en parlance vers les cleux : le cuir chevelu du clochard.



■ DÉVELOPPEUR HAIKU FRANCE

■ MACHINE PC CD ROM

■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

TIPS JEU

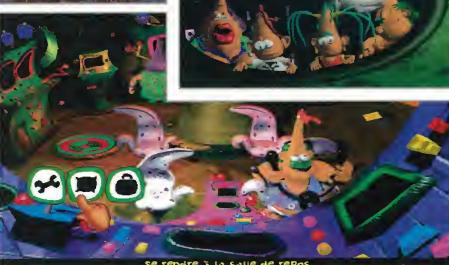
Cherchez la solution idiote, c'est souvent la bonne. N'hésitez pas à essayer tous les objets sur le "pet" (l'animal familier), c'est toujours rigolo, et certaines fois, ça débloque une situation.

La viellie histoire que vollà : frottez la lampe, et le génle opparaît. Quel est donc votre souholt le plus grand ? Peut-être participer à... "la roue de lo chonce", le jeu le plus déblie de l'univers i, ou bien a l'élection de "Miss Pollution" i









L'aventure elle-même est bourrée de trouvailles. Elle est décompée en cinq épisodes indépendants (baptisés à juste titre "cartoon"), ce qui est tonjours très agréable : si on bloque complètement, on peut toujours passer à l'épisode suivant en attendant que jaillisse l'inspiration, le déelic soulageant. Et puis an fur et à mesurc qu'on avance, il est possible d'incarner un à un tous les membres de la famille, jusqu'à leur "pet" (l'animal familier) et mieux encore d'en jouer plusieurs en même temps. Les personnages se passent des objets et penvent s'entre-aider. Les créateurs du jeu m'ont dit qu'il fallait trente heures pour en venir à bout, et je les trouve un peu pessimistes. Il y a peut-être cinquante heures de jeu pour un joueur moyen. Cinquante heures de franche poilade. C'est plus qu'hounête. Surtout que, même si vous avez fini le jeu, il y a souvent plusieurs solutions possibles à un même problème. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir toutes.

Les testeurs sont des salauds

ais évidemment, j'ai quelque chose à redirc. Les doublages réalisés par les voix des Simpsons ne sont malheurcusement pas si terribles que ça. Les voix sont bien, les dialogues vraiment hilarants, mais il a dû y avoir un problème de eoordination, de post-production, de direction artistique, de temps d'enregistrement en studio, ou je ne sais quoi. Mais au final, on a souvent l'impression que les personnages ne se répondent pas, qu'ils ont le mauvais ton. Ça n'est pas dramatique, mais Down in the Dump est passé très près à côté du Megastar. À part ça, vous l'avez pigé, Down in the Dump est un must qui relègne Full Thrutle au rang de vieilles niaiseries dépassées. Enfin une aventure au vitriol, l'équivalent en jeu micro de ce que les Simpsons sont à la télé!

Monsieur pomme de terre

Exemple idiot de solution stupide de voisseau spatial, comme ço, juste pour faire chier. Et cette souris, elle doit ovoir des gênes communs ovec Speedy Gonzales. Votre plège est mis en ploce. C'est du clossique : un poid, tenu en l'oir por une ficelle, avec en dessous, du fromage. Bon, mais la souris est tellement speedée, que vous n'ovez jomois le temps de lui lâcher le poids sur un coin de la tronche. La solution se trouve en orrière-pion. C'est une vieille télécommande. Repassez l'oction ou rolenti, vous aurez tout le temps d'en foire une crépe souris/fromaae

■ NOMBRE DE JOUEUR 1







- Le grophisme superbe
- La famille Biob et l'humour en général
- Les dessins animés en début et fin d'épisode
- Les doublages



▲ La famille Biob esi sur le dépari... Mais, surprise, quand il n'y en a plus, il y en a encore. Conclusion : les bonnes choses ont une fin, mais les mellleures en ont plusieurs.

Test

Le plus brillant détective de tous les temps reprend du service dans une aventure Complexe, surprenante, mais extrêmement linéaire

Sherlock

Aventure Joueurs débutants PC CD Rom



Holmes 2

L'affaire de la rose tatouée



EN DEUX MOTS

Un graphisme superbe, une histoire prenante, des dialogues intéressants et un dirigisme exaspérant! Voilà ce que vous propose Sherlock Holmes 2. Un jeu d'aventure attachant certes, mais pas exceptionnel..

vcroft Holmes, vous eonnaissez? Non, ce n'est pas un subtil message subliminal pour vous parler de la game Microsoft Home, mais simplement le frangin du célèbre détective londonien. Autant l'un a réussi dans le domaine des enquêtes policières (je vous laisse deviner lequel), autant l'autre est devenu un membre éminent du Foreign Office (un politicien, quoi). Alors que Mycroft avait donné rendez-vous à son frère pour lui parler d'une histoire préoecupante, le pauvre type s'est fait blaster le deutier lors d'un attentat commis à l'intérieur même de son club privé. Pour Sherlock, il ne s'agit que d'une banale explosion de gaz, et il décide alors de s'isoler dans sa chambre pour s'abandonner à son désespoir. Vous savez comment il est... une fois qu'il se blogne, son tempérament lui interdit de changer d'avis. Mais c'est sans compter sur l'obstination du bon vieux doe-



teur Watson, qui va s'arracher ee qu'il lui reste de chevenx pour convaincre Sherlock que l'accident de son frère n'était pas simplement dû au liasard. C'est pourquoi vous commencerez l'aventure non pas en incarnant Sherlock le dépressif, mais bien Watson le ventripotent. Au fait, je tiens à rassurer les âmes sensibles : Mycroft a certes salement morflé, mais il est eependant encore vivant et délire actuellement sur sou lit d'hôpital (il paraît même qu'on l'entend dire que les impôts vont baisser, e'est dire s'il délire grave).

que les impôts vont baisser, e'est dire s'il délire grave). L'hosto sera doue le bon endroit pour commencer vos investigations, et bien sûr reneontrer vos premières difficultés. Mais bon, je ne vais pas vous gâcher le plaisir de la découverte, et on va s'en tenir là pour l'histoire.

Oui, tenons-en nous là !

Sherlock Holmes deuxième du nom est plus qu'une simple suite, car le jeu a subi au passage un lifting en règle. Tout d'abord le graphisme en S-VGA est réellement

Le graphisme en S-VGA est

réellement superbe et vous fera visiter le tout Londres victorien de



superbe, et vous fera visiter le tout Londres victorien de 1889. Une carte générale de la ville vous permettra de vous déplacer directement d'un lieu à l'autre (une cinquantaine au total), ces derniers n'apparaissant à l'écran que proportionnellement à l'avancement de votre enquête. Détail sympathique : à chaque fois que vous visiterez un endroit, vous aurez la joie d'admirer une véritable photo d'époque. Seconde amélioration, les personnages sont désormais de vrais acteurs, et sont donc incrustés sur des décors dessinés. La qualité de l'incrustation est tout à fait excellente, et l'interaction «acteur-objet du décor» est



La carte s'étend en fait sur quatre écrans, et ce grâce à un scrolling.



Le boneteau est le jeu d'excellence pour plumer les pigeons. Soyez plus fin que ce gredin.

attendez-vons à mener une enquête d'une rare linéarité, et qui ne tolèrera aucune initiative de votre part. La progression étant énormément basée sur les dialogues (de bonne qualité, soit dit en passant), il sera impératif de tous les passer en revue pour ne pas rester bêtement bloqué sans comprendre ponrquoi un nouveau lieu à visiter n'apparaît pas sur votre carte. Ce qui est énervant, c'est qu'ils n'ont généralement qu'un vague rapport avec la choueroute, ce qui vous place devant des énigmes dont la solution est illogique. De plus, vons n'échapperez pas au «pixel-maudit», syndrome typique des vieux jeux d'aventure qui vous obligera à parcourir l'intégralité de l'écran avec votre souris pour découvrir des objets caractérisés par deux on trois pixels. Votre serviteur en a fait la stressante expérience avec la chevalière de Mycroft, et croyez-moi, ça met les nerfs. En un mot comme en cent : examinez les pièces de fond en comble, dialoguez le plus souvent possible, et vous n'aurez pas trop de soncis. Dommage, car excepté cela, l'histoire est vraiment prenante. De plus, quelques séquences comme la partie de bonetean ou les expériences de chimie apportent un souffle de variété très agréable à l'aventure. L'affaire de la rose tatouée est done un jeu attachant, mais qui énervera le joueur expérimenté par son excès de dirigisme. Vous voilà prévenn!

Fishbone

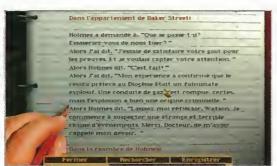


Après quelques heures de jeu, vous avez enfin réussi à sortir Holmes de son trou. C'est maintenant lui que vous dirigerez.



A Pénétrer dons l'apportement de voire frère nécessitero une bonne dose de diplomotile, porce que Brutus, lui, y veut pos que vous rentriez.

exempte de bugs et autres invraisemblances. Ainsi, quand Holmes prend un verre (fictif) pour le boire, on à vraiment l'impression qu'il le tient dans sa main. En fait, à part la vitesse de déplacement des personnages trop lente (bizarrement non paramétrable!) et des temps de chargement pour le moins longuets, Sherlock Holmes 2 est techniquement très correct. En revanche, il n'est pas dénué de défauts lorsqu'on aborde l'aventure en elle-même. Effectivement,





Wauaaa l'histaire !

Wauaaa les Incrustatians vidéas !

Ohhhh la linéarité l

Ohhhh les « abjets-pixels » I

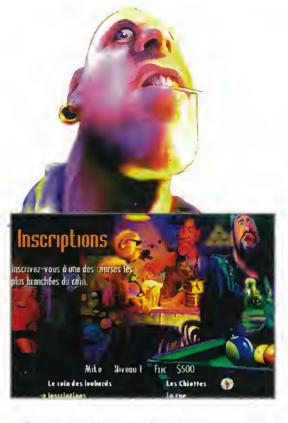


Il portait une Culottes:et des bottes de moto, il lattait les grand-mères avec sa chaîne de vélo, il se saoulait avec ses potos, il participait à des Courses de moto, il foutait le souk chez les péquenots. Oui, il était chiant.



EN DEUX MOTS Je ne suis pas séduit, ce qui ne signifie pas que Road Rash soit un mauvais jeu. C'est moyen. Une course de moto sans beaucoup de piment, de type arcade.

ntant le dire tont de suite, je suis' bien loin d'être emballé. La sensation désagréable que me fait Road Rash, c'est qu'on a essayé de nous enrober le bonbon dans un emballage séduisant, mais que le bonbon est là, fade et mon : une eourse de moto tiédasse. Cinq circuits, e'est peu, ville, vitesse et cols... on en fait vite le tour (normal, ee sont des eircnits de vitesse ah ah ah ah ah ah!). Il v a bien des voitures qui vons foncent dessus, des eamions qui vous grillent les priorités, des petites vieilles à écraser, et la possibilité de se latter entre concurrents à comps de pied et poing, les parties restent néanmoins pen excitantes. C'est peut-être dû aux animations sommaires, aux commandes simplistes (droite, gauche, accélérer, freiner et frapper), à la taille des sprites, à l'ordinateur qui triehe et fait apparaître des concurrents juste derrière vons quand vous prenez trop d'avance. Quoi qu'il en soit, le résultat est que je ne m'amuse pas beaucoup.



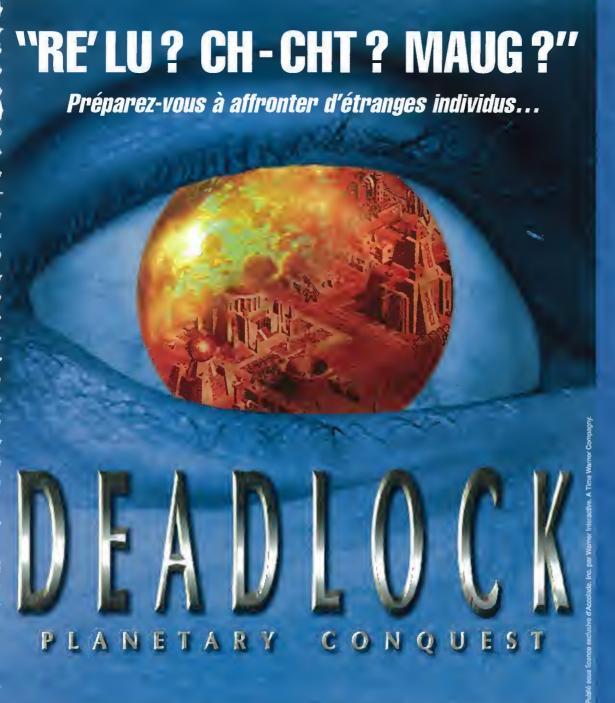
Et ponrtant, c'était parti d'une bonne intention : on choisit un personnage au look de raelure motorisée, on gagne des courses, on se taille une réputation, on change de moto, on discute avec les antres dingos du coin, on gagne encore plus de pognon. Bref, on finit par s'attacher à son personnage. Mais entre toutes ces phases "roleplaying", très joliment illustrées, on s'en retourne la mort dans l'âme à ces courses, qui lassent, qui lassent. Bon, done, non, j'aime pas, voilà!

Monsieur pomme de terre



- Les zolies illustrations.
- Sprites minus.
- Animations dérisoires.
- Seulement cinq circuits





- * 5 modes de jeux: contre l'ordinateur, deux joueurs reliés en série, 2 joueurs avec modem, jusqu'à 7 joueurs en réseau, jusqu'à 7 joueurs sur Internet (Windows 95 seulement).
- Explorez de nouvelles planètes, découvrez toutes leurs ressources et gérez la croissance d'une colonie dans l'espace.
- Choisissez d'être la race humaine ou l'une des 6 races extra-terrestes, avec chacune leurs caractéristiques uniques.
- Zoomez sur la carte de la planète en 3 D pour voir dans le détail des édifices, des véhicules ou des habitants en particulier.









JOYSTICK:

"A ne rater sous aucun prétexte (...) Sur Internet, Deadlock, qui est déjà excellent, explose totalement pour frôler le chef-d'œuvre." intérêt: 92%

GÉNÉRATION 4:

"Le tutorial est excellent... L'interface est très conviviale."

CD ROM MAGAZINE:

"Une excellente simulation."
4/5

PC TEAM:

"Clairement, il s'agit de la meilleure interface de gestion que l'on ait vu." 87%

PC LOISIRS:

"Deadlock s'avère être un jeu de simulation stratégique complet, alliant agréablement gestion économique et guerrière dans un cadre original."



ACCOLADE





Test

Après The Seventh Guest et Eleventh Hour, voici le dernier jeu d'aventure de l'équipe de Trilobyte.



Clandestiny Aventure-Tous Publics PC-CD Rom





pour réelamer l'héritage de Andrew MacPhiles. J'en profite pour vous donner mon point de vue en matière d'héritage : ma tante veut me léguer im appartement d'une valeur de un million de franes, l'état prélève 60 % de cette somme soit 600 000 balles à peu de choses près ; d'un autre côté, ma mère veut elle aussi me donner un innueuble à Versailles de 19 appartements, dont elle est copropriétaire en usufruit avec son frère, done mon oncle (que l'on surnomme Jacques, saus doute parce que c'est son prénom). Sur ces 19 appartements, 8 sont sons la loi de 1948 et nous rapportent à peu près que dalle. C'est insoluble, et avec les impôts fonciers, je suis quasiment sur la paille. Bon, en



EN DEUX MOTS

On aurait attendu quelque chose de mieux de Trilobyte pour leur troisième jeu d'aventure, A réserver aux plus jeunes ou bien aux férus de jeux d'aventure. l y a quelque deux ans sortait The seventh Gnest, nn jen d'aventure à la Myst; moins beau, mais qui fut néaumoins un gros succès grâce à ses nombreuses einématiques, ses énigmes ardues et son interface plutôt mignonne. Forte de cette réussite, l'équipe de Trilobyte essaya de renouveler cette performance grâce à Eleventh Hour, sa suite. Un au après, on nous sort Clandestiny, produit au jeu de mots habile entre Clan et Destiny, ee qui ne vondrait absolument rien dire sauf si le thème se rapprochait de l'Écosse, ee qui est juste-

__rist_me an'ings Typhing ine € claime tres amplisse

Paula et Andrew MaePhiles, un couple d'adultes (on le devine parce qu'ils ont une voiture) à peine pubère, entreprennent un voyage en Écosse, dans le château ancestral,



A l'instar du feuilleton Babylon 5. les portes sont très nombreuses

et toutes

différentes.

Écosse ils n'ont pas ccs problèmes, ils vont directement dans la demeure de lcurs ancêtres, entrent dedans, et hop !, à eux la fortune et la prospérité. Un pays de rêve fiscalement parlant. Mais nous sommes dans un jeu ; et avant de pouvoir toucher au magot, Andrew et sa grue coiffée chez Mod's Hair s'apercevront vite qu'ils sont coincés dans un manoir vide de tout sauf de portes. Aidés par un domestique obséquieux uanti d'un accent écossais poussé à son paroxysune (à savoir les «ch» prononcés à la germanique), les deux héros devront déambuler dans un dédale de









Une fois la première énigme résolue, celle-ci vous permettra d'accéder à une autre pièce, et ainsi de suite. À première vue, tout ceci ponrrait sembler assez pauvre au niveau du gameplay, mais ce serait compter sans l'immense plaisir que l'on aura à se balader dans l'un des plus beaux hmis-clos jamais réalisés en 3D. Se succéderont pièces mystérieuses baignées dans une lueur glauque, tours inquiétantes, bibliothèques de livres d'art, anunaux empaillés... Autant d'éléments qui, une fois réunis, créeront une véritable atmosphère inquiétante et mystérieuse mais aussi plaisaute.

Lambia libe comule

Les heureux héritiers, Andrew et Paula MacPhiles

L'interface est somme toute très sympa ; le curseur en forme de main squelettique semble indiquer que le moteur Trilobyte habituel a été utilisé. En haut de l'écran, on trouvera un guide de l'Écosse, prétexte à nous douncr de multiples indications sur le jeu. Il est composé de plusieurs parties : un glossaire, un lexique des mots et des personnalités typiques ; des cartes du manoir qui montrerout ce que l'on a à explorer dans le jeu sur les différents étages ; des photos qui sont en fait les sauvegardes du jeu ; des tips qui vous aideront progressivement à résondre une énigme trop évoluée pour vos cerveaux de minables ; et pour finir, un

pièces, de eouloirs et de donjons à la recherche de quelque

chose pour passer le temps. Heureusement, comme dans

les autres produits de Trylobite, de très nombreuses

énigmes viendront ponetuer la visite de ce manoir-témoin.

livre des légendes locales et un glossaire des lieux célèbres du pays des Scotts. Il ne faut pas se leurrer, à moins de comprendre sans problème l'écossais et de connaître la eulture de ce pays, il faudra sans eesse recourir à ee guide très utile et éducatif. C'est là justement ou pèche ee jeu. Tous les lieux laissent une grande impression de vide (on doit pas faire la fête souvent, du côté de Lochdu) : de grandes salles désertes parfois ponctuées par de très belles cinématiques avec les personnages, dessinés par un clone de Dou Bluth. L'ambiance sonore, quant à elle, est plutôt décevante : on aurait en effet souhaité que les pièces soient ponctuées de musiques et de bruitages inquiétauts (et mystérieux), car e'est rarement le cas. Étant donné que les héros sont censés être deux, il aurait été bien agréable de pouvoir réagir avcc sa compagne (même si elle semble nantie d'un vocabulaire courant de moins de 30 mots), qui n'apparaît elle aussi que pendant les films.

Bob Arctor

- Le graphisme
- 🛄 La durée de vie
- L'Impression générale de vide
- Les portes, trop de portes, trop.







Test







Voici donc la dernière petite merveille produite par Microsoft :

Close combat. Contrairement aux autres wargames que des boîtes comme SSI nous pondent à un rythme quasi-métronomique, celui-ci fera probablement date dans la simulation de champ de bataille.

Close Combat Wargame - Tous Joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Comme Battle Isle à son époque, Close Combat annonce sans doute une ère nouvelle pour les jeux de stratégie.
On n'a plus qu'à espérer une flopée de nouveaux scénarios, voire de nouveaux théâtres d'opérations.

Classique des wargames conventionnels (avec des pions en carton et tom): Squad Leader, qui fut en son temps l'im des pionniers de la simulation tactique de l'échelle "homme par homme".

L'idée de l'adaptation sur ordinateur de Squad leader a toujours plus on moins traîné dans la caboche des programmeurs de tout poil. Nous nons souviendrons de Computer Ambush sur Apple 2 et du très récent ratage d'Océan avec Offensive. De ces deux softs, Computer Ambush (sorti en 1982) fut sans doute le plus abouti ; mais déjà Offensive, surnageant à grand peine sur les vagues de Command and Conquer, nous proposait un succédané de jeu, mais en temps réel.

Ce que le produit d'Atomic Games nons apporte ici n'est rien d'autre que l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces dix dernières années, surclassant tout ce qui a été produit depuis lors. Un bref état des lieux s'impose : l'époque choi▼ Un manuel didactique très fourni



sie est ici celle du Débarquement et retrace les affrontements des deux bataillons de l'infanteric allemande et américaine, dans les paysages de Normandie.

Missions et campagnes

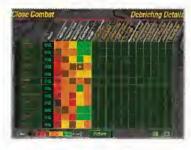
es hostilités débutent dans les champs normands, juste après que les Ricains aient fini de jouer les plagistes du côté d'Omaha, du 7 juin an 18 juillet, lors de l'assant décisif de la ville de Saint-Lo (commune renommée pour ses spécialités de porcelaines et ses élevages de pingouins). Dans Close combat, plusieurs choix de jeu sont proposés : un mode "didactique" plutôt bien fait permet de s'entraîner aux différentes options et véhicules du jeu ; on pourra découvrir une à une les 40 missions, ou entrer dans le mode "campagne" où l'objectif des Américains est d'atteindre Saint-Lo en moins de six semaines (temps historique). Celui des Allemands étant de leur en mettre suffisamment sur la guenle pour les retarder (chaque délaite ou victoire de l'un on de l'autre camp amènera un certain nombre de jours d'avance ou de retard sur l'horaire).

Le facteur humain n'est pas onblié dans cette grande



And And Service An

▲ En quelque sorte, un charnier.



adaptation de Squad leader : chaque soldat a ses caractéristiques propres, allant de l'expérience du combat, au tir, en passant par le leadership, le moral et le courage. À la fin de chaque mission d'une campagne, on peut avoir un relevé détaillé, sorte de tableau sorti tout droit d'Excel, nous donnant le détail d'une bataille et surtout sur qui a fait quoi. Vous pourrez donc apprendre que l'Oberlieutnant Karl Heinurich a fait acte de couardise tandis que le courageux Gl Billie-Joe Jim Bob (Austiu, Texas) a reçu, comme chez les scouts, un badge de combat pour "bravoure sous le feu de l'ennemi". De la même façon, un Germain pourra recevoir une eroix de fer ou de bronze s'il en préfère la couleur.

Ce passage en revue des troupes prend toute son importance en campagne, puisque vous conserverez jusqu'à la fin de celle-ei les mêmes hommes si vous arrivez toutefois à les garder en vie. Ceux-ci pourront aussi recevoir des blessures plus ou moins graves, des handicaps ; leur taux de crédulité envers Hitler et Roosevelt pouvant en prendre un sale coup au détour d'une explosion de "sehrapnel".

Le joueur devra donc essayer de garder les troupes expérimentées le plus longteups possible, de façon à avoir un bataillon eohérent et surtout obéissant.



▲ Drame du voisinage.



▲ Organisation d'une embuscade.



▲ Orientation de la défense.

L'intelligence artificielle, un modèle du genre

'intelligence artificielle de Close Combat, comme celle d'Ophélie Winter, a été poussée à un quasi-paroxysme de réalisme. Chaque homme agit à part entière, et tout ceci dépend des caractéristiques énoncées ci-avant. Suivant les événements se déroulant sur le champ de bataille, il agira plus ou moins en fonction des ordres en suivant sa psychologie, mais toujours du mieux qu'il pourra. De même, sous le feu de l'ennemi et à terrain découvert, il n'attendra pas vos ordres pour se trouver une bonne planque contre les tirs de mortier. Cette quasi-absence de réactions stupides,

Close combat annonce sans doute une ère nouvelle pour les jeux de stratégie historiques.

propre à tant de jeux bâclés, résume tont ce qui fait le charme de ce produit. On pourra même placer ses soldats et les regarder se battre sans leur donner d'ordres comme dans l'un de ces vieux documentaires sur ARTE (regardez plutôt Planète, vous aurez la culture sans le ton compassé). Découlant de tont ceci, la santé mentale d'un soldat pourra évoluer en cours de jeu : de couard, énervé par la mauvaise prononciation du mot Selunetterlingpanzerhauser, il pourra devenir fanatique au détriment de sa propre vie et surtont de la vie des autres ; ou pris d'une folie meurtrière, montera à l'assaut d'un panzer armé eu tont et pour tout de sa petite grenade.

Les types de terrain du jeu sont très nombreux : à partir de la bordure de plage du début, ou évoluera parmi les champs, les haies, les animaux morts, jusqu'aux faubourgs glacés de Saint-Lo. On pourra regretter l'absence de dénivelés : le jeu se déroulant sur le plat paysage normand (à plus d'un titre), fait figure d'acte de fainéantise de programmeur qui semblerait croire, de la même façon, que les bâtisses françaises ne comportent toutes qu'un étage. On prendra néanmoins un grand plaisir à évoluer parmi les quarante terrains différents que comprendra la carte du scénario.

Déroulement d'une partie et principe de jeu

Les Allemands seront le plus souvent défensifs et les Américains attaquants. Après un tour de placement stratégique



▲ La carte stratégique.

Test Close Combat

Le joueur devra garder les troupes expérimentées le plus

longtemps possible.

En règle générale, ne jamais garder le déploiement des hommes fait par défaut, ne pas négliger les obstacles naturels pour se cacher et tendre des embuscades aux blindés sur les routes.



▲ D'une rive à l'autre, on s'insulte, on se tire dessus.

Le Soint-Lo de l'époque, c'est toujours oussi vide de nos jours.

des unités amies sur toutes les zones non ombrées, on pourra commencer le combat qui, à quelques exceptions près, débutera par un chant de rossignol et un meuglement de vache soulignant l'insouciance animalière. Cette espèce, comme les femmes et les enfants, aura tendance à disparaître en premier lors des hostilités. Un marqueur directionnel placé sur l'icône d'unité de l'interface apparaîtra surligné de rouge pour en donner la direction. Le jeu se jouant en double aveugle (unités ememies cachées), il ne sera pas rare de découvrir, comme seul révélateur de la présence de l'adversaire, une fumée derrière une haie on des mouvements dans les champs de blé. Parfois, un tir de mortier à l'aveugle suivi de quelques liurlements protestataires suffira à repérer l'ennemi qui, vous le découvrirez, manque d'une certaine discrétion. Chaque scénario dure entre 15 et 40 minutes, et vous pourrez penser qu'il doit être bien difficile de tout contrôler à la fois. C'est partiellement faux pour trois raisons : la première est le niveau de l'intelligence artificielle, la deuxième est issue du fait que les instructions à donner seront essentiellement d'ordre tactique, plus ou moins aléatoires, et d'ailleurs plus ou moins exécutées.

Les types d'unités

Willis ou des fois à Nagasaki.

On retrouvera, dans Close combat, tous les acteurs de l'infanterie : le fantassin léger et lourd, l'opérateur mortier, le peloton de reconnaissance, le tireur d'élite, les servants de canons, les troupes d'assaut anti-tanks et une flopée de véhicules allant du Half-track aux blindés sans oublier les canons de campagnes et autres friandises technologiques comme les fumigènes.

Quant à la troisième raison, c'était juste pour faire chic...

Sur la droite de l'écran, deux barres résument la force

morale globale des deux armées : lorsque l'une d'entre elles

devient basse et rouge, le combat est presque gagné pour

son adversaire, à moins d'un retournement spectaculaire

de situation, ce qui n'arrive que dans les films de Bruce

Lorsque l'on clique sur une unité, un panneau déroulant s'affiche, montrant les différentes options possibles : faire





feu, envoyer des fumigènes, mouvement offensif, mouvement rapide, se dissimuler, et enfin positionnement défensif. Suivant l'arme, sa puissance et sa portée, on pourra faire feu sur quelqu'un à travers (sur une ligne de vue) ou par un tir indirect de mortier ou de canon si la position de l'ennemi est quasi certaine. Pour ces dernières armes, en fonction de la distance. la précision du tir pourra varier de quelques mètres. L'un des intérêts majeurs de Close Combat est le nombre de tactiques que l'on peut mettre en œuvre, comme la charge d'un blindé sur terrain découvert convert par une mitrailleuse lourde, le tir d'obus pour débusquer des soldats dans des bois, ou donner l'ordre à un servant de canon de faire feu dans un certain arc de cercle. De la même façon, on préparera un assaut d'infanterie par la création d'un écran de fumée pour se la jouer facon "ombres et brouillard".

Le respect de la réalité est rondement mené. Par exemple, un panzer sera plus facilement vulnérable de dos, les bâtiments seront plus ou moins perméables aux tirs, on pourra aussi observer des types d'impact différents, détruire les bâtiments on des murs pour forcer la ligne de vue, les soldats du camp adverse pourront être totalement dissimulés ou apparaître comme des ombres confuses.

Comme tout jeu qui se respecte, Close Comhat a une possibilité de jeu réseau par Internet. il suffit d'entrer les numéro d'IP d'un autre joueur, de choisir son camp et son scénario. Pour les plus solitaires d'entres vous, une homepage sur http://worldvillage.com offre une liste de joueurs qui n'attendent que de se prendre une raclée de la part des Frenchies.

Bob Arctor

- Prise en main immédiate et intuitive,
- 🔝 La quasi-perfection de la réalisation.
- L'ambiance sanare.
- Impassibilité de farmer des équipes
- Le terrain est désespérément plat.





Plaisir d'offrir, joie de recevoir





Avec Ripper et Golden gate killer, 1996 semble être l'année internationale des bons jeux d'aventure policière.



■ DEVELOPPEUR GROLIER INTERACTIVE ANGLETERRE



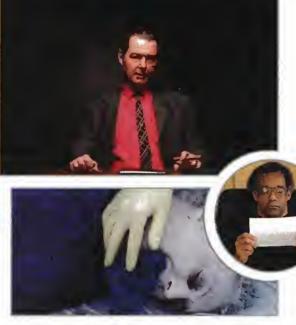
Golden Gate Killer

Aventure policière - Tous Publics - CD Rom PC W95 & Mac



EN DEUX MOTS

Un très bon jeu d'aventure comme on n'en fait plus. Que demander de plus sinon une durée de vie plus longue ? L'actuelle (une vingtaine d'heures), comparée au plaisir de jouer à ce jeu, m'apparaît assez frustrante.



n cadavre non identifić sur un quai, e'est un vioque (40 ans), il a un gant de toilette dans la bouche et il est mort. C'est bien fait, ça lui apprendra à bouffer n'importe quelle connerie. Pent-être est-il mort juste parce qu'il était vieux? La vie c'est comme ça parfois, on mâchonne un morcean de tissu, et on meurt. Hop! Le personnage que vous allez incarner sera celui de l'inspecteur chargé de l'enquête. Votre première tâche sera de retrouver le nom de cet anthropophage du chiffon. La chose sera plutôt aisée. Aidé de votre fidèle ordinateur branché sur Flienet, vous pourrez consulter une base de données exhaustive de tous les habitants de San Francisco (une vingtaine environ) comprenant plaques minéralogiques, antécédents policiers, mensurations, ainsi qu'un autre fichier recensant les personnes disparues dernière-

ment. C'est avec ce dernier que vons allez commencer l'aventure, une fois l'homme identifié (je ne vons dis pas qui c'est, pour ne pas vons gâcher le plaisir de l'identification). Vous devrez commencer vos investigations en interrogeant les témoins et en rémissant pièces à convictions et preuves. Un collègne ainsi que votre chef vons aideront à ne pas abuser de vos pouvoirs, notamment pendant les interrogatoires. Ce jeu se jone contre la montre : en une semaine, vons devrez avoir résolu cette affaire basée sur une véritable situation à laquelle a fait face la police de San Francisco. L'interrogation des témoins est la plaque tourmante du jeu. De ce fait, un grand soin a été apporté à

cet aspect de l'enquête. L'interface n'est pas sans nons rappeler celle de la série des Ultima, à savoir le fait de ponvoir rappeler en face de quelqu'un n'importe quelle autre phrase stockée sur le carnet d'interrogations.

Pour parler un peu du reste de l'interface, votre base constante au cours de ces six jours sera votre bureau au commissariat. Outre votre vieux PC AT, vous trouverez une carte de Frisco qui servira d'excuse visuelle pour vous déplacer sur les différents lieux intéressants. La gestion des personnages est très bien faite : ils out leurs horaires, leurs caractéristiques... Le jeu, entièrement programmé sous Macromind Director, est particulièrement bien réalisé ; les vidéos sont très très nombreuses, et les mimiques des acteurs parfois à se tordre de rire.

Bob Arctor

- 📘 L'aspect général très soigné
- La durée de vie
- 🗖 Le doublage en français





Test







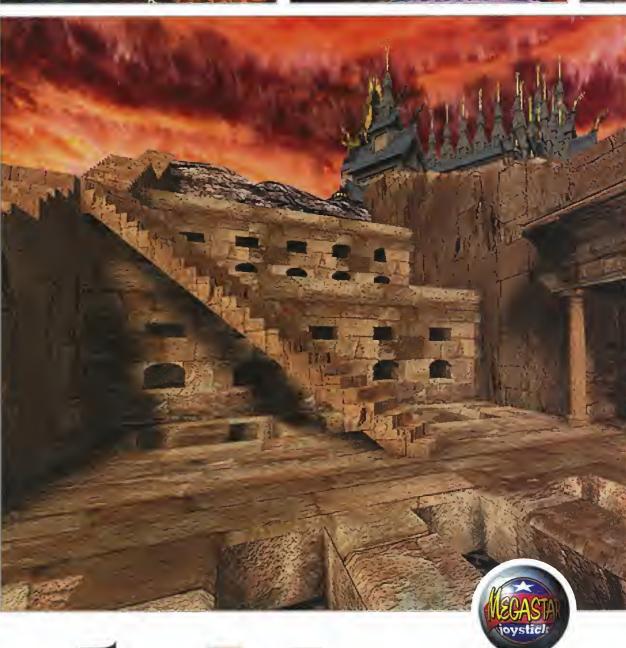






EN DEUX MOTS

L'aventure est vaste,
la difficulté est
progressive, le graphisme est superbe
et les musiques
n'ont rien à leur
envier. Que dire de
plus ? Activision
nous régale et
remporte son parí :
Zork Nemesis
s'inscrit comme la
nouvelle référence
du Myst-like.



Zork Neme

Aventures - Tous joueurs - PC CD Rom









Un Univers bien riche, des pointures hollywoodiennes dans le coup et Activision qui signe tout ça. Déjà, moi, ça me plaît. Pas vous ?

a un true qui me fait super marrer : c'est les gens qui regardent de haut les jeux vidéo, sous prétexte que c'est une activité aliénante, dégradante ou ce que vous voulez. Mais le comble, e'est quand certains d'entre eux déclarent très pompeusement vouloir créer un produit multimédia de loisir, qui serait à la fois ludique et esthétique et qui... – "Un jeu, quoi !" – "Non, pas un jeu. Quelque chose de plus fin, de plus culturel. Plutôt comme Myst, vous voyez ?" Et là, on voit surtout qu'il faut vite arrêter la conversation. On se dit qu'on va s'énerver pour rien et on repense à sa grand-mère, celle qui disait : "Parle pas aux cons, ça les instruit." Merci Mémé ! Pour un peu, on leur aurait expliqué comment créer un bon jeu.

Heureusement pour nous, Cecilia Barajas, on n'a pas eu besoin de lui expliquer tout ça. Si elle a abandonné une brillante carrière de procureur pour monter le projet de Zork Nemesis, e'est certainement pas par manque de reconnaissance sociale. Bref, cette jeune femme est arrivée chez Activision avec un joli projet sous le bras : créer une aventure qui s'inscrirait dans la lignée des Zork et en faire la nouvelle référence du genre. Et les pontes d'Activision, ça leur a bien plu comme idéc, même si ça promettait de coûter assez cher. Faut dire qu'elle a pas lésiné sur les moyens, la Cecilia : avec Hollywood sous ses fenêtres, elle n'a eu qu'à les ouvrir (ses fenêtres) et à se servir. Bien sûr, y a plein d'imbéciles qui se sont pointés : on a beau vivre dans la capitale mondiale du rêve, on n'est pas à l'abri de toutes les vicissitudes. Mais après écréniage, elle a quand même constitué une équipe des plus béton. Scénariste : Edith Swensen ("Star Trek: The Next Generation"). Directeur artistique : Mauro Borelli ("Batman Forever" et le "Dracula" de Francis Ford Coppola). Réalisateur pour les séquences vidéo "live" : Joe Napolitano (Les "X-Files" et "Code Quantum"). Et le reste est à l'avenant.

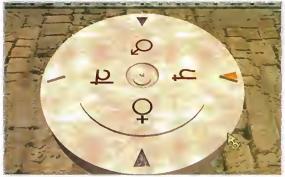
SIS

N'en jetez plus!

u coup, le résultat est carrément magique. La création graphique est à couper le souffle. L'ambiance musicale est envoûtante et enveloppante à sonhait. Et l'interface a été travaillée avec un soin tout particulier. Rien de vraiment original à la base : vous baladez votre curseur sur l'écran, et il vous indique les zones interactives en changeant de forme ou de couleur. Mais ça a le mérite d'être instinctif et de nous faire plonger très rapidement dans l'histoire. La grande nouveauté, e'est le moteur développé pour l'occasion. le Z-Vision. Rien à voir avec de la 3D pure : tous les décors sont précalculés. Mais le Z-Vision permet d'intégrer les animations et les séquences vidéo à ces décors précalculés, tout en nous autorisant à les exami-



▲ Les quatre alchimistes enfin libérés peuvent se consacrer à leur quôte de l'immortalité. Attention, ça va chauffer i



▲ Outre l'indicateur d'avancement du jeu (une des excellentes innavatians de la version française), cet autel situé dans le chœur de l'abbatiale reflète fidèlement vatre pragressian. Sur le cercle extérieur, les trlangles valldent le succès de vatre première série de quêtes. Un peu plus vers le centre, les petits creux aux farmes cabalistiques attendent blen sagement que vous les combilez avec les symboles qui vant blen (2e série).

Test Zork Nemesis





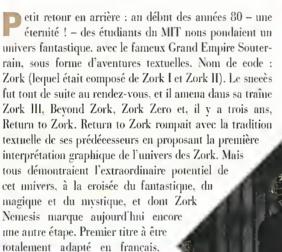


on nous rebat les orcilles.

ner sons 360°. Attention! Je n'ai pas dit qu'on pouvait aller partont. Les chemins possibles sont toujours anssi prédéfinis, mais l'impression de liberté est réelle. Le début du jen en est d'ailleurs un pen frustrant. Direct, nons, on vondrait tout explorer. Eli bien non. Pas question de faire du tourisme. La senle voie possible est celle qui nous mène à la grande porte du Temple des Aneiens. Le message est clair : on a une mission à accomplir, et e'est pas en tergiversant qu'on y arrivera. Après, on pomra aller partout. Alors OK, allons donc sauver le monde de ce Nemesis dont



▲ Les repères temporels sont inexistants. Vous passez allègrement de décors ultra modemes à des Intérieurs Renaissance, d'ambiances médiévales à des bilndés de la dernière guerre mondiale. ▼





Une aventure qui s'inscrirait dans la lignée des Zork pour en faire la nouvelle référence du genre.



▲ SÉQUENCE NOSTALGIE ; Zork I ou la Jole des aventures ▼ textuelles .



Zork Nemesis se situe avant Return to Zork. Moins léger, moins familial que ce dernier, il développe une vision sombre et étrange d'une partie du Grand Empire Souterrain de Zork, avec notamment un nouveau personnage maléfique : le Nemesis (traduction littérale : châtiment). Dès que vous entrez dans le temple, c'est elair, net et préeis : la voix eaverneuse du Nemesis résonne dans vos oreilles, pleine de défi et de menaees. Brrreuh... ça fait froid tout partont.

Jamais peureux n'eut belle amie

on, e'est pas le moment de flaneher. Après tout, on a besoin de nons. Qui, comment et pourquoi ? Mystère et boule de gomme. Mais les réponses viennent petit à petit. Les questions aussi. Bibliothèque, laboratoire, terrasse. eloître et autres salles secrètes : tous les lienx sont parseniés d'éléments qu'on récupère, qu'on manipule ou qui nous livrent leurs secrets à la faveur de séquences vidéo. Le passé, le présent et le firmr se mêlent en une savante et mystérieuse harmonie. Et puis on arrive an cœnr de l'abbatiale. Quatre cercneils v renferment quatre alchimistes. Et de la même manière que l'ean. l'air, la terre et le feu sont les quatre éléments dont l'univers puise sa force, Sofia, Sartorius. Kaine et Malveaux se révêlent être l'âme du Grand Empire Souterrain. Emprisonnés par le Nemesis depuis des siècles, ils nons supplient de reprendre leur quête inachevée et nous lancent sur la piste du Grand-Œuvre. Wahou! De petit eliqueur du dimanche, nous voilà bombardé apprenti sorcier. Jouer avee les symboles, les objets, les sons. les eouleurs et les énigmes, tel va désormais être notre lot.

La hiérarchisation des tâches est magnifiquement gérée. Le petit tour de prise de contact ouvre suffisamment de pistes pour inciter à poursuivre l'exploration. La rencontre avec les alchimistes nons offre à point nommé notre premier objectif : rapporter à chacun son élément vital. En réalité, il s'agit de quatre missions qui penvent se poursnivre indépendamment les mes des autres. Mais une fois ce premier objectif accompli. c'est le vrai casse-tête qui



La grande nouveauté, c'est le nouveau moteur : le Z-Vision.

L'univers de Zork Nemesis et des énigmes suppiémentaires vous attendent aussi sur le site Web d'Activision. http://www.activision.com/





eommence. Finie la rigolade. Chaque alchimiste vons envoie dans son royamme pour y retrouver ses méthodes et y fabriquer le symbole de son élément. Dans la erypte, vons remettez en route une étrange machine à voyager dans le temps et l'espace. En route pour la sérénité limpide du Conservatoire, l'Asile balayé par les neiges, le Château blotti dans les sables et le Monastère tourmenté par les éruptions volcaniques. Là encore, pas d'ordre imposé. Vons pouvez rentrer an Temple à tout moment et repartir pour une autre destination plus favorable.

Pour finir, l'union des quatre pouvoirs est à nouveau reconstituée. La vérité, l'amour, la puissance, l'éternité sont à portée de votre main. Mais une dernière mission vous attend encore... Oh, et puis crotte! Vous croyez quand même pas que je vais tont vous dire? Bref, même si on peut déplorer un léger manque d'homogénéité – dans la forme uniquement – entre les séquences vidéo et la partie proprement jeu, l'aventure est grandiose et superbe. Définitivement. Représentant plus de 40 heures de quête pour un joneur confirmé, Zork Nemesis possède cette grande force qui permet à chaem, débutant comme confirmé, d'aller à son rythme propre.

Kanty



▲ Une toute pettte sélection d'énigmes. ▼





Mauro Borelli, directeur artistique:

"Je n'alme pas beaucoup la liberté dans l'art. Aujourd'hul, l'art est tellement libre qu'il en est abstrait. On peut faire ce qu'on veut et surtout n'Importe quol. Et pour mol, ce n'est pas aussi salisfaisant que d'avair des llmites. Même Michel Ange, quand Il a dû faire la Chapelle Sixtine, a eu des limites techniques et humalnes. Pourtant, Il a réalisé quelque chose de magnifique. Mais dans les délais et les budgets que le Pape lul avail fixés."

Laird Malamed, programmeur principal:

"Parailèlement à la programmation, j'ai étudié le cinéma et la télévision parce que je voulais combiner les deux domaines, créer des technologies pour raconter des histoires. Pour ça, it faut comprendre ce qu'est une histoire et l'importance de faire partager les émotions et les sentiments. Zork Nemesis a été voulu très immersif. Mais évidemment, vous restez toujours assis devant un petit écran et vous n'êtes jamais physiquement à l'intérieur du leu. Nous avons donc cherché à concevoir une interface simple: vous cliquez sur quelque chose, et ca bouge. Vous pouvez faire bouger un marteau de porte de haut en bas, de la même façon que vous le faites dans la vie réelle. Plus tard, l'histoire exigealt que le joueur connaisse des effets de distorsion (quand on est dans l'Asile), alors nous avons recréé ça lechnologiquement, et de la façon dont l'histoire nous avail été donnée sous forme écrite.





- 🚻 L'ambiance atemporelle envoûtante
- Les musiques moglques
- La création graphique
- Les olgorithmes de compression (ruptures de rythme)





Bizarre, étrange et dérourant. L'univers a implosé, mais le Commander Blood commande encore. Votre mission consiste à recréer un nouvel univers, rien que ça. De la pure SF mégalo-rigolote.

Big Bug

Aventure - Tous joueurs PC CD Rom

Band

EN DEUX MOTS

Big, Bug, Bang, deuxième volet de Commander Blood, est très comparable au premier : une aventure de science-fiction totalement absurde, délirante et chaotique.



▲ Voilà, ça, c'est internet dans un million d'années :

'est le Big Bang, tout a pété et l'univers n'est qu'un vieux souvenir. Enfin, je veux parler de l'ancien univers, car voici que du eataelysme eosmogonique naît un univers neuf, vierge, sauvage, encore dominé par le chaos dont il vient de jaillir. Henreusement, quelques nanosecondes avant que tout ne saute, les humains ont eu juste le temps de retaper le vaisseau Arche. À son bord, vous, Commander Blood, avec pour seuls compagnons Honk votre ordinateur de bord, et un gluxx, dernière créature vivante suseeptible de se reproduire. Ah oni, j'oubliais le prineipal, dernier eri de la technologie : une ligne Internet! Génial! À vous les possibilités infinies du Net Surfing!

Au boulot, Blood!

pas glorieuse, la bête! Un gluxx, c'est une espèce de gros tas de glaires translucides. Savent rien faire, les gluxx, même pas parler. Et dire qu'il va falloir repeupler les galaxies avec ça. Faut tout leur apprendre. Faut les déposer sur une planète, et là, pépères, ils se reproduisent. Ensuite, fant leur enseigner le langage, des technologies, surveiller leurs taux de natalité et puis les faire muter aussi, et veiller à ee qu'ils ne se foutent pas trop sur la gueule, etc. La télévion fait baisser la natalité, la médecine

la fait remonter, les crédits aident l'économie, le parfum est un puissant aphrodisiaque. Tiens, parlons-en du parfum ! Manny Gluxx, la plus vieille de tous les gluxx, sous l'emprise du parfum à base de muse de murfallo, ben Manny Gluxx elle frôle l'extase, elle se pâme, elle vous fait des avances qui vous laissent songeur... Comment résister à l'expérience d'un coït avec pareil gros tas de mueus à einq mamelles ? Et puis y a la ligne Internet. C'est génial, Internet. Ça marche pas, ou rarement. Comme aujourd'hui, quoi. Bon ben, on va se mettre au turbin quand même. Le but du jeu ? Repeupler l'univers, ni plus ni moins. Et puis se poiler un bon coup, surtout.

Bizarre bizarre

ig, Bug, Bang, c'est beau. Les dialogues sont vraiment drôles, pleins d'ironie sur la miero-informatique et Internet, et illustrés d'images de synthèse impressionnantes comme Gryo sait les pondre. Ceux qui avaient aimé le premier Commander Blood adoreront. Ceux qui ont détesté haïront ce deuxième volet. Même interface en 3D temps réel, un peu vieillotte parec que la 3D temps réel de Tomb Raider et Quake est passée par là. Même principe, même



Une paignée de gluxx dans vaire cangélateur.



▲ Encore une vanne paurrie qui me fall rigaier. Parmi ces sept mats, découvrez l'intrus : "intrus, intrus, intrus, mutant, intrus, intrus et intrus."

■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS ■ NOMBRE DE JOUEURS 1

TIPS JEU

Sauvez vos parties à tire larigot sans effacer les deux ou trois précédentes. Les erreurs sont vite arrivées, et longues à rattraper. humour. Et eeux qui ne connaissaient pas Commander Blood. Aïe! Comment leur expliquer? C'est sûrement l'aventure la plus étrange, la plus chaotique et la moins sérieuse à laquelle j'aie jannais joué. Ça part dans tous les sens, les vannes fusent en permanenee, des centaines de séquences cinématiques se percutent, s'entrecroisent, se répondent... un pur bordel. Et ça se fait souvent au détriment de l'aventure elle-même, de l'aspect ludique. Parce que Big Bug Bang, plus encore qu'une aventure ou qu'un jeu de gestion, c'est avant tout un voyage dans l'absurde et l'irrationnel, un film interactif expérimental. Les aventures



recherche contre le concert."



▲ En permanence, des séquences en images de synthèse, magnifiques, s'entrechoquent à l'écran Le format de compression est assez impressionnant.



de SF originales sont rarissimes, d'ailleurs aueun nom ne me vient à l'esprit, mais les aventures originales et délirantes à la Frederiek Brown (Univers en folie, Martiens Go Home) ou Douglas Adams, il n'en existe que deux : Commander Blood et eelle-ci. On a souvent l'impression que le jeu se fout de notre gueule, et e'est d'ailleurs souvent le cas. Mais moi, j'aime bien quand on se fout de ma gueule, et de façon générale lorsque je trouve un peu de distanciation dans un produit, lorsqu'il s'adresse directement an joueur. À vous de voir.

Restez chez

Monsieur pomme de terre

vous.

vivres

165





- C'est de la SF, c'est rigolo
- C'est bô
- L'Interface vieillote

stockez

On ne peut pas zapper les dialogues





▲ Otto Von Smile est un Slimer. Une race mutante des gluxx, trascible et belliqueuse. Pour l'omodouer, filez-lui des cadeaux.

Test

Les clones de doom se suivaient et se ressemblaient. Mirage nous la joue fine avec un shoot en isométrique qui ne diffère pas sur le fond mais plutôt sur la forme.

Bedlam

Shoot - Tous joueurs - PC CD Rom



Le retour en force de la vue isométrique pour un jeu de destruction qui ne fait pas dans la dentelle. Bedlam! est efficace, les mordus en auront pour leur argent, surtout quand ils auront

EN DEUX MOTS

acheté

un Pentium.

onsoir! Eh bien, nne émission un peu différente ce soâr à "On est tous des doom-maniaques". Car au licu de vous présenter un jeu en vue subjective, comme c'est l'habitude, nous vous proposons un bon vieux shoot-them-up en isométrique de derrière les fagots. Sans plus tarder, nous allons découvrir un reportage, reportage exclusif! sur une espèce en voie de disparition, le scénario de jeu.

Dans un futur que l'on espère lointain...

l'humanité a joué unc fois
de plus à l'apprenti-sorcicr. Ah
ben ça, tiens! Après des siècles d'efforts scientifiques, l'homme a créé des êtres bio-inécaniques, les...
les... les Biomechs, j'vous l'donne en mille. Ceux-ci se
sont révoltés et ont chassé sournoisement leurs créa-

teurs de la surface de la planète. Vous vous rendez compte, le niveau d'ingratitude ? Pour sûr, les survivants se sont réfugiés sous terre et dans les stations orbitales du système solaire. Mais l'heure de la revanche a sonné, tadada ! Vous et vos hommes allez commencer la contre-offensive. Vous allez diriger vos commandos sur l'ancienne capitale humaine, reprendre Megalopolis aux Biomechs et redonner ainsi l'espoir en une reconquête prochaine de la planète. Fondu au noir et flash de pub.

Sang pour sang gore

ans Bedlam! il y a deux lettres en trop. Pour résumer le jeu, Blam! aurait sûrement fait l'affaire. Mais c'est sans conteste le gros point positif de ce soft.



Une espèce en voie de disparition : le scénario de jeu

Si vous êtes assoiffé de destruction à l'emporte-pièce, si vous périssez d'ennui dès qu'il y a un temps mort, eh bicn Bedlam! constitue un puissant antidote à votre névrose. Vous allez pouvoir déplacer sans relâche une sorte de tank d'assaut à l'encontre de hordes ennemies aussi débiles que mal élevées. Le summum du mauvais goût étant d'exploser en projetant des morceaux de viande partout. Au bout de dix secondes, l'écran est complètement couvert de bidoche. Je vous parle pas des otages cloués aux murs, qu'il faudra exploser comme des tomates bien mûres pour découvrir des interrupteurs







Votre véhicule à vous, personnellement : une sorte de lank en forme d'hélicoptère. Sauf qu'on peut pas voler. Ah, mince olors !



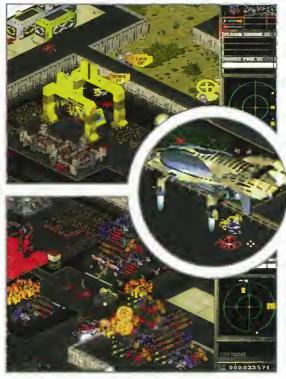
cachés. Miam! Bref, les vingt-cinq missions sont regroupées en cinq chapitres. Le joneur pourra accomplir les cinq missions d'un chapitre dans l'ordre qui lui plaira. Chaque aire de combat étant relativement immense, une carte très pratique peut être consultée pour faciliter le travail. C'est le second point positif: ce soft a le mérite d'être efficace.

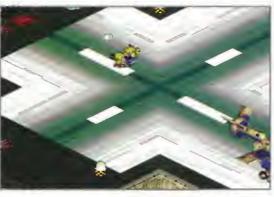
Comme d' hab., une option multi-joueur

pour sûr, Bedlam! est simple d'emploi : on clique à gauche pour se diriger, on clique à droite pour tirer. Le bougre affiche en S-VGA : c'est fin, mais les couleurs sont un peu fades et le scrolling peut mieux fairc. À la différence de la 3D, la vue isométrique dévoile une grande partie du terrain. La difficulté n'est donc plus de trouver sa route, mais de découvrir les téléporteurs, tunnels et autres passages secrets qui mènent à l'objectif. Comme tout shoot qui se respecte, on récupércra avec joie toute une ribambelle de power-up et bonus : armes, munitions, écran de force, speed-up, score, argent... Tous les brouzoufs que vous aurez amassés scrviront à équiper le tank pour les missions suivantes. D'ailleurs plus loin dans le jen, il est possible de contrôler jusqu'à trois tanks, ce qui devient une véritable prise de tête.

lansolo







- on peut détruire quasiment tout
- un bon rythme
- répétitif
- scrolling lent



■ CONFIGURATION MINIMUM : POWER MAC 16 MO DE RAM SYS. 7.5

■ NBRE JOUEUR : 2 MAX (RÉSEAU LOCAL, INTERNET)

Apache Longbow est un petit chef-d'œuvre de technique et de jouabilité. Cette adaptation du PC nous offre le meilleur du Mac.

Apache



Longbow

Simulateur de vol - Tout public - Mac CD-Rom



▲ Crime...



...et châtiment.



EN DEUX MOTS:

En attendant l'adaptation de HIND, Apache Longbow s'impose comme étant la nouvelle référence du genre sur Macintosh.

TIPS

Rose-moltes, jouer ou couord derrière les collines, les buildings et fropper l'adversaire lorsqu'il est ò terre. onçu dans les années 70, l'Apache Longbow est devenu, depuis quelques années, l'hélicoptère d'attaque tont temps préféré de nos amis Ricains. Une grande vitesse, une bonne agilité, une possibilité de répliques airair, une caméra multidirectionnelle posée sur le rotor permettant au tireur une vision à 270°, un désignateur laser embarqué et une plâtrée d'armements : juste ce qu'il fant pour faire la nique aux rouges.

Pour une telle merveille d'avionique, il nons fallait un simulateur sans égal ; c'est désormais chose faite. Après l'impalpable Walkyrie et l'inconsistant Comanche, Digital Integration démoutre, après Parsoft, qu'une simulation réaliste peut rimer avec un grand plaisir de jeu. Les terrains sont immenses, et ils conservent un aspect très réaliste avec une plâtrée de détails. Tous les véhi-

cules sont texturés à la sauce Gouraud et

une vision à 270°, un désignateur laser rée d'armements : juste ce qu'il faut automobiles, d'autres types d'avions ainsi que des navires qui seront présents dans les 60 scénarios et 3 campagnes (Yémen, Chypre, Corée du Nord) eouvrant tous les types de missions relatives à l'Apache. Les effets sonores et visuels sont quasiment équivalents à USNF sur PC, et tout cela sans raleutir un instant un 8 100/80.

Le vol de nuit ou par purée de pois est particulièrement réussi. L'intérêt d'un tel jeu n'est pas à prouver : les enne-

Le modèle de vol est suffisamment réaliste pour qu'on y

croit, quoique cela fasse déjà quelques années que je n'aie

pas volé sur ce type d'engin. Un mode "débutant" à été

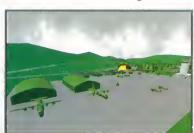
prévu, histoire de ne pas se payer les premiers landans

mis sont suffisamment présents pour dégeler un vieux wargamer. La gestion tactique de l'attaque est proposée à travers un système de waypoints au début d'une nuission. Les seénarios sont très variés, et les campagnes suffisamment dures pour assurer au jeu une grande lougévité. Le mode "réseau" en local ou par Internet permettra des face-à-face et, plus intéressant encore, un jeu en collaboration Pilote/Tireur dans le même appareil.

Bob Aretor



▲ La nuit, tous les Scuds sont gris.



▲Invilotion au voyoge



- 🚹 La diversité des scénarios.
- Le vol en formation.
- Le réalisme,
- Impossibilité de diriger ses alliés.
- Impossible de se poser sur le toit d'un immeuble.





EN ENFER PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER!

64 NIVEAUX EFFRAYANTS, SANGLANTS... INFERNAUX.













Pourquoi jouer au flipper sur un PC? C'est tellement mieux dans un bar, avec les copains. Seulement Voilà, Creep Night, c'est moitié cartoon, moitié flip.

Creep Night

Flipper - Joueurs débutants - PC CD Rom Windows

EN DEUX MOTS
Un peu trop facile
mais rigolo, plus
arcade que
simulateur, ce
flipper se joue à la
cool entre deux
parties d'Excel©®™.
Un soft à prescrire
d'urgence aux
débutants ou aux
fonctionnaires de
l'Administration des
impôts.

In houi, c'est pas an café du coin que vous jonerez à un flip où les targets ont la forme d'un gobelin. I'ont du quad et courent dans tons les sens en ricanant. J'avais pas trop aimé la première version de 3D Ultra Pinball: Outpost. Les décors en images de synthèse étaient froids, et il ne se passait pas grand-chose. Les développenrs de Sierra ont henrensement changé leur fusil d'épanle. L'ambiance de Greep Night est plus rénssie, notamment grâce aux bruitages. Les anim, de streums, bien que minuscules, sont plutôt marrantes. Comme on perd rarement la balle, on a tont le loisir d'explorer toutes les combinaisons du jen.

Vous allez flipper

n flip avec mi scénario. Qui l'ent crii ? Pour empêcher le roi des gobelins de venir foutre le bordel ici bas, vous allez devoir remporter 15 challenges : 5 dans le Château, 5 dans le Laboratoire dn



savant fou et 5 dans le Donjon. La finale, c'est une bataille contre le roi des gobelins luimême sur une table bonus. En fait, il y a deux niveaux de jeu. On pent jouer à quatre joueurs sur chaque table indépendamment. On bien jouer sur toutes les tables à la fois en suivant l'histoire. C'est pas super-nouveau, mais bon...

lansolo



- Les animations
- Les bruitages et la musique
- Peu de sensations flippesques
- Un petit peu trop facile



EN DEUX MOTS

Incrovable: Astrorock est un

bon "astéroïde". Le genre de jeu complètement basique, mais indémodable et très accrocheur. Rapide, riche en armes bonus et ennemis, proposant une option "réseau", il s'impose comme le meilleur soft dans sa catégorie sur PC, et se partage la première place du podium avec le bon vieux Maelstorm sur Macintosh.

oilà tout à fait le genre de phrase à ne pas sortir en soirée, sous peine de passer pour un débile : "J'ai beaucoup aimé Astrorock". Et pourtant, e'est mon cas. J'aime beaucoup Astrorock. C'est mi simple "astéroïde", encore un, peut-être le millième depuis dix ans. Mais j'ai beau faire, je me marre bien en v jouant. Vous avez peut-être eu la chance de jouer à Maelstrom sur Macintosh, c'était un astéroïde aussi. C'est peut-être le jeu auquel j'ai le plus joué sur Mae avec Civilization et Space Ward Ho. Et Astrorock est de la trempe de Maelstrom : beaucoup de bonus, pas mal d'emmemis, d'armes, et surtout un gameplay à toute épreuve. Ça va très vite, peut-être trop, et à la moindre faute d'inattention, e'est la mort assurée. Ca fonctionne sous Windows, le jeu n'a pas besoin du CD pour fonctionner (donc idéal pour jouer au bureau, n'est-ee pas ?). Et puis, il y a le petit plus, le petit truc qui a fait que j'ai craqué : Astrorock peut se jouer jusqu'à huit en réseau avec un seul CD! Bon, c'est loin de valoir Duke, je le concède. Mais apportez ce CD au turbin, installez-le sur huit PC; et à la pause eafé, e'est une demi-heure de rigolade assurée. Mr P.de Terre



En matant cet écran, je me demande si le type qui a inventé le principe d'"astéroïde" touche des thunes a chaque fois qu'on pompe son idee. Ca m'intrigue, cette histoire. Si vous connaissez la réponse, contactez-moi!

- Le gameplay
- L'option réseau
- Quoi de neuf? Rien



■ SCORCHED PLANET

MACHINE PC CD-ROM

■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX2 8 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE

■ JOUEURS 8

EDITEUR VIRGIN

■ DEVELOPPEUR PAYS CRITERION ANGLETERRE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



EN DEUX MOTS

Scorched Planet vous propose beaucoup d'action 3D et un peu de stratégie. Ne vous sentez surtout pas obligé d'accepter.

corched Planet va vous mettre dans la peau d'un ancien pilote de chasse reconverti dans le secours humanitaire. Les humains sont effectivement en guerre contre une race extraterrestre, et ceux-ci sont actuellement en train de jouer à "bousille-colons" sur la planète Dator 5. A bord d'un vaisseau de combat doté de la possibilité de se transformer en tank, vous allez done porter secours de planète en planète avec à ehaque fois une mission précise à remplir. Ainsi Scorehed Planet n'est-il pas un simple jeu d'action en 3D, puisqu'il vous faudra également user d'un minimum de stratégie pour remplir votre devoir, Mais bou, autant vous dire tout de suite que cette dernière n'est pas très évoluée, puisqu'il suffira de transporter vos hommes aux bons endroits et d'attendre que cela se passe. Plutôt léger, quoi ! De plus, le motenr 3D n'est pas vraiment une flèche, que ce soit au niveau de la rapidité ou de la finesse du graphisme. Pour vous dire, le mode VGA est pratiquement aussi beau que le S-VCA, tant les objets 3D sont simplistes (à voir absolument les palmiers, dignes du Commodore 64). Seule la présence d'un mode réseau 8 joueurs amusera les masos. Tenez, on n'est pas chien, on vous file un tips technique: deltree splanet.



- L'option de désinstollation sous Windows 95
- Le graphisme pourrove
- Les séquences cinématiques
- Le moteur 3D

wcs3 Age of Rifles est le dernier produit de SSI; il permettra de retracer et de créer des conflits de la fin du 19ème et début du 20ème siècle.





Wargame Age of Rifles Construction Set 3

Wargame - Tous publics - PC CD Rom Dos

EN DEUX MOTS

Un produit au-dessus de la moyenne sans toutefois épous-toufler par son originalité; le côté "éditeur de scénarios" est assez poussé pour permettre de reproduire tout et n'importe quoi, pourvu que les armées soient munies d'armes à feu de cette époque.



▲ L'éditeur des ormées.

uoi, encore un Wargame sur la guerre de Sécession ? Décidément, ils ne s'en lassent pas ; moi un peu tout de même. Si ça se trouve, ça va nons donner une occasion de faire un Joy hors-série rempli des démos de tont ce qui s'est fait en la matière depuis 1981 (environ 50 wargames sur le même thème). On l'éditera à 100 000 exemplaires. et ou en enverra la moitié aux nombreux descendants du général Lee. Quelqu'un dans la pièce me fait remarquer que cela apparaît comme une aventure commerciale risquéc. voire hasardense. À ceci je réponds qu'il n'en est rien, au vu du nombre de ces trucs qu'on nons euvoie depnis un mois ; à croire qu'un black-out complet a été fait sur les jeux de stratégie contemporains, ou que les Américains aiment rabâcher leurs vieilles histoires jusqu'à plus soif. Malgré cela, comme ce wargame fait néanmoins partie de la série des WCS, on y trouvera des scénarios convrant la majeure partie des conflits aunéricains (guerre du Mexique) et enropéens (campagne de Bismarck), ainsi que d'autres plus mineurs (Chili-Pérou), tous se situant entre 1848 et 1905. Un choix de nation pour le moins curieux, car vous l'avez sûrement remarqué, tous ces pays out la particularité commune d'avoir des équipes de bobsleigh particulièrement minables. Comme je l'ai dit plus hant, on y retrouvera aussi le conflit américano-américain sons forme de campagne ainsi que la guerre russo-japonaise et l'échanflourée franco-prissienne. L'appellation "Construction set" vient sans ancun donte du fait que vons pouvez tont construire, des unités anx batailles eu passant par les cartes. L'éditeur des soldats est particulièrement intéressant, puisqu'il permet de peindre les hommes, les nuiformes et même les chevaux (ces deruiers ponyant une une être peints en dromadaires). Quant au jeu lui-même, rien de bien nouvean : un graphisme de bien bonne facture, des sons plaisants, des ordres et tours de jeu simples saus être simplistes. À noter une option "ligne de vue" très utile, qui manque à beaucoup d'antres jeux de stratégie.

Bob Arctor





▲ De très joltes cartes. On peut changer tes formes des pions. C'est chouette, hein?

Le conflit chillo-péruvien : il chongeo te cours de t'htsloire mondlale.

- Les éditeurs de cartes, unités et soldat.
- L'encyclopédie des armes.
- La faible durée des batalles.
- L'intelligence artificielle pas très poussée.



RECOMMANDÉ. OPTIMISÉ POWERMAC.

■ EDITEUR PARSOFT INTERACTIVE

■ DEVELOPPEUR PARSOFT INTERACTIVE USA

TEXTE ET VOIX VO

M NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8 (RÉSEAU)

A-10 Cuba!

Mission at guantanamo Bay

Simulation - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS

La fluidité est au rendez-vous d'A 10 Cuba; et même si le pilotage de l'avion s'avère parfois délicat, on prendra un malin plaisir à larguer son imposant armement sur l'ennemi.

ors de la sortie d'A10, Parsoft nous avait promis des traient d'enrichir le jeu avec de nouveaux appareils ou de nouvelles missions. A10 Cuba est un de ces modules, mais il s'agit en fait d'une version complète, et il n'est donc pas nécessaire de posséder le premier A10 pour y jouer. Douze nouvelles missions solo vons sont proposées. Pour eliacune d'elles, après avoir lu le briefing, vous ponvez elioisir votre armement parmi un imposant arsenal et consulter la carte. Ensuite, vous vous retrouvez dans le cockpit de votre avion. Le tableau de bord de l'A10 est relativement complet, mais la documentation explique clairement l'utilité de chaque cadran et l'utilisation de chaque appareil. Enfin. quatre missions en réseau (dont nue qui se déroule dans l'espace) sont également au memi.

Tibérius



La fluidité

La gestion des écrans depuis 640 x 480 jusqu'à 1152 x 870.

Dommage pour ceux qui ont acheté le premier.



■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 133, 8 MÉGAS DE RAM POUR TOUTES LES OPTIONS DE JEU À UN NIVEAU CORRECT.

EDITEUR OCÉAN

DEVELOPPEUR DID USA

TEXTE ET VOIX VF

■ NOM8RE DE JOUEURS 8 (RÉSEAU)



$Super \ EF2000 \ {\it Win 95 \& EF2000 Tactcom (Tactical Communications)}}$

Simulation et add-on - Débutants - PC CD-Rom W95

EN DEUX MOTS

Les amateurs de simulations auraient bien tort de ne pas se doter de ces deux produits concernant l'un des meilleurs simulateurs de vol PC de l'an dernier. Reste toujours le problème de la machine, qui se doit d'être puissante.

Super El 2000 Win95

joie! allehua, voici venue la version Windows 95 de cet excellent simulateur de vol testé dans notre numéro de novembre 1995. Sorti il y a juste un an. soit quelque temps avant la nouvelle monture de Windows, ce simulateur développé par DID ne profitait pas de toutes les options de l'OS de Microsoft. Le revoici donc. flambant nenf, expurgé de ses bugs et avec un réalisme et une rapidité accrue.



EF2000 Tactcom (Tactical Communications

et add-on sortant en même temps que Super EF2000. ■ remplace l'ancien Mission add-on Builder avec une nouvelle interface et de nouvelles cartes. Cette extension permettra de décider de sa base de départ, de gérer les waypoints, le ravitaillement en kérosène ainsi que la composition de son propre groupe. Bien entendn, ou pourra créer de nouvelles missions et jouer sur Internet. Le distributeur. Océan, prévoit de sortir les deux produits en un senl pack série limitée.

Bob Arctor

- Qu'il est bon de reprendre parfois de la même chose.
- On aurait aussi souhaité des data disks de nouvelles missions et campagnes.



DISTRIBUTEUR PRESAGE USA

TEXTE ET VOIX VO

■ NOMBRE DE JOUEURS 1/8 (RÉSEAUX)

Hexen est un dérivé du célèbre Doom.

Il reprend le moteur de son ancêtre tout en y ajoutant quelques petits bonus.

lexen

Doom-Like - Tous Joueurs - Mac CD Rom



EN DEUX MOTS

Hexen est un
Doom transposé
dans un univers
plutôt heroic
fantasy où la
magie a une
place importante.
Il possède
néanmoins
quelques petits
"plus" comme
l'existence de
nombreux objets
bien utiles.

epuis des années, les humains du monde d'Hexen ont appris à maîtriser les ponvoirs destructeurs de la magie. Trois organisations sont apparues : la Légion, représentant la force militaire, les Areannon, experts en magie, et l'Église, mélangeant les deux connaissances. Vous commeneez donc par choisir le personnage que vous désirez incarner. De ce choix dépendra évidenment le comportement de votre héros et les armes qui seront à sa disposition. Ensuite, vous pourrez explorer la trentaine de mondes d'Hexen et détruire Korax, le terrible "Serpent Rider" qui s'est introdnit dans votre monde, Évidenment. avant de parvenir à lui, vous aurez à affronter des hordes d'ennemis. Le jeu est non seulement optimisé pour Power-Mae, mais anssi pour chaque type de PowerPC. Ainsi, à l'installation vons pouvez ehoisir entre 601, 603 on 604. Malgré tout, la vitesse u'est pas toujours an rendez-vous. Heurensement, le jeu est suffisaumuent paramétrable pour fonctionner sur la plupart des machines. Vons pouvez donc choisir entre quatre tailles d'image, depuis 320 x 200 jusqu'à 640 x 480 et trois résolutions graphique. Vous pouvez également régler la qualité des bruitages et de la unisique.





▲ Le parchemin de la carte d'un niveau.

Autre particularité d'Hexen : au cours de vos péripéties, vons ramasserez de uombreux objets qui vons seront bien utiles. Ainsi trouverez-vous des armes. différentes selon votre personnage, mais aussi des moyeus de défense on de protection tels que des boueliers on des amulettes.

D'autres items vous seront bien utiles. C'est le cas des potions de vie ou de mana, et même des ailes qui vous permettront de voler et ainsi de passer les obstacles. Bien entendu, vous trouverez des clés qui vous permettront d'ouvrir les portes correspondantes. D'ailleurs, la progression n'est pas tonjours linéaire, puisque certaines clés ramassées dans un nivean sont utiles dans un autre! Il est possible d'interagir avec le décor et d'actionner par exemple une eloche, ou de briser des vitraux on des jarres. Tont comme dans Dark Forces, on peut regarder en haut on en bas et santer. Le plan est accessible à tout moment. et s'affiche dans un effet de parchemin fort bien rénssi, avec les bords qui s'estompent. Les textures sont en général assez bien réussies, mais pen variées : et la plupart du temps, les décors sont animés. Il n'est donc pas rare de voir les feuilles d'arbre voler, on les ponts onduler légèrement an gré du vent. Bien entendu, il est possible de jouer en réseau et d'éclater ses petits camarades.

- La gestion d'un inventaire,
- 🚰 L'interactian avec le décar, la visian haut/bas et l'animatian.
- Un manque de variétés au niveau des armes.
- Le jeu est assez lent,



lest

CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 66 8 MO DE RAM CD-ROM 2X ECRAN

S-VGA 25 6 COULEURS

■ TEXTES VF ■ NBRE DE JOUEUR 2

■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DÉVELOPPEUR MINDSCAPE ETATS-UNIS

ChessMaster



d'échecs

Tous Joueurs

PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Malgré une durée de vie trop courte, il se dégage une certaine magie de ce jeu, à laquelle on ne peut pas rester indifférent.



a séric des Chessmaster n'en finira donc jamais. Jamais! À chaque fois, nos potes programmeurs et designers rénssissent à ajouter des options intéressantes. Pour ee Chessmaster 5000, citons la présence de 27 000 parties de grands joneurs stockées sur le CD. Sans compter que l'on pent consulter cette base de dounées de façon très souple, en entrant les noms des joneurs, la date du tournoi... Côté jeu lui-même, pas de surprise, ça joue vite et bien, surtout avec un Pentium au cœur de votre PC. Des modes "Tutorial" sont là pour vous apprendre à la fois les règles et les subtilités du jeu, très bien foutu ; et un mode "entraîneur" affiche les coups conseillés tont au long de la partie, avec les noms des ouvertures et compagnie. Excellent pour progresser! On peut également joner eu réseau contre un autre joneur liumain ou en mode "TCP" si on a une councxion Internet. A noter que nous avons testé la version ricaine, mais que le jeu sera entièrement traduit en français pour sa sortie chez nons, mamiel et textes à l'éeran.

- Lo bonque de données de 27 000 porties
- Le mode «cooch» qui donne des conseils
- Un mode 3D toujours peu jouoble





En bref

■ DEVELOPPEUR VELOCITY USA ■ EDITEUR 3DO STUDIO

■ IEXTES ET VOIX ANGLAIS 8 JOUEURS EN RÉSEAU ■ CONFIG MINI 486 DX2 66

- Tous joueurs - PC CD Rom MS-DOS et W95



vec son moteur 3D sous licence ID software. Strife a été élu grand gaguant au Festival international de la plus manyaise copie de Doom devant une trentaine d'antres candidats pourtant aussi laids. Strife l'a remporté d'une courte tête, grâce à son design que tout cerveau non extraterrestre percevra comme aberrant, ses niveaux très très vilains et son ambiance cyberpunk assez pourrave. Cela étant dit, je peux aussi

vous parler du jen, les monstres sont grotesques : parfois, ils ne vons prêtent même pas attention, et c'est tant mieux parce que lorsqu'ou a attirer leur regard, ils se défendent avec des boucliers, comme des lâches.

Bob Arctor



m DÉVELOPPEUR EXPAND IMAGE TILT PRODUCTION FRANCE MEDITEUR MICROÏDS FRANCE

■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ CONFIG MINI 486DX2

Fort Boyard

Aventure - Téléfans - PC CD-Rom

e Père Fonras se tenait devant moi. Il ressemblait à un énorme Mupper sculpté dans •du brie. Du bout des doigts, il tenait une clef, prêt à la fâcher par la fénêtre. Îl y avait anssi ce nain au regard bigle de yorkshire. Enfin le Père Fouras se décida à parler de sa voix chevrotante :



- "Je suis à la fois rond et débile, Mon prix est grand, pourtant je ne vanx rien. Je suis en ce moment même en train de me prendre une raclée dans Joystick... je suis... je suis...' Un pen auxieux, j'ai répondu :

"Enh... Fort Boyard la Légende ?... C'est encore plus naze que le jen télé. C'est filmé par ma tata Monique, les énigmes sont pour protozonires, les acteurs indignes de tourner dans Voisin Voisine. Fergonomie extraterrestre... oni. ça pourrait être ça." C'était bien ça. Il m'a félicité, m'a filé la clef. Alors je ne sais pas trop ce qui m'a pris, j'ai foutu le fen

A to clâlure, lo Bourse de Paris étoit en boisse de 2.5 %. Usinor Socilor: 1,2 %, Alr Liquide: 2,3 %, Gaz de France: 0,9 %. Seule voleur en housse, Lo Soutise, ovec + 5.3 %.

Monsieur Ponnne de Terre







■ DEVELOPPEUR IVI PUBLISHING ETATS-UNIS ■ EDITEUR MGM

CONFIG MINE 4860X66 INTEXTES VOIX ANGLAIS DOC EN FRANÇAIS IN NBRE DE JOUEURS 1

Jeu cilquant - Joueurs débutants - PC CD-Rom

Iowa Away se présente comme un jeu interactif où le héros doit désaunorcer des bombes et sanver des otages. On y trouve des vidéos hidenses (mais plein écran) dans lesquelles figurent les pannés du coin. Elles ne sont en fait que prétextes à une démonstration de force de tout ca qui s'est fait de pire en matière de jeux de société las-sants. Les "missions", dont la difficulté va gran-



dissante, réuniront tous les ingrédients nécessaires à l'obtention d'un tron noir : Rone de la fortune, Jen du pendu. Carré magique. Calculmental. Ce jeu sera lancé sur le marché en octobre. Nous, on prévoit de le faire d'ici ce soir. on a tout ce qu'il faut : une feuêtre et une benne en face.

Si tu opproches de l'écran. on te vend le 'Réverbère'





■ DEVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS USA ■ EDITEUR ELECTRONICS ARTS

■ TEXTES ET VOIX ANGLAIS 2 JOUEURS RESEAU ■ CONFIG MINI PENTIUM 90 8 MÉGA RAM

Simulateur de vol - Tous joueurs - PC CD Rom

ATO Fighters est en fait nu Add-on à ATF (Advanced Tactical Fighters). Il introduit une vingtaine de nouveaux scénarios en solitaire on en coopération, se déroulant dans le cadre du pacte de FOTAN. Aucune amélioration notable quant à l'enveloppe de vol des avions et quant à la distance de décollage - toujours aussi aberrante - contrastant avec les mannels didactiques tonjours aussi bien faits.





DEVENOPPEUR MAD ENGINE ANGLETERRE - ED TEUR ELDOS

■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ MBRE DE JO EURS 1 ■ CONF G MIM 486DX2 8MO WIN95

Aventure - Joueurs super-débutants - PC CD-Rom

🏿 ons êtes super jenne d'esprit, vons sortez à peine de la convense ou vous êtes l'animateur d'une émission populaire sur TF1. Bongez pas, on a un soft d'aventure pour vons. Le Maître des dimensions va vons placer dans la pean achéique d'un jeune adoméga fun jeune libéré cool. Cette tête à claques ambidante a pour mission de sauver sa dimension de la destruction, et c'est donc dans une galère totale hallucinante que vous allez diriger le bestiaux. Malgré un graphisme très agréable en S-VGA, le jeu en hii-même



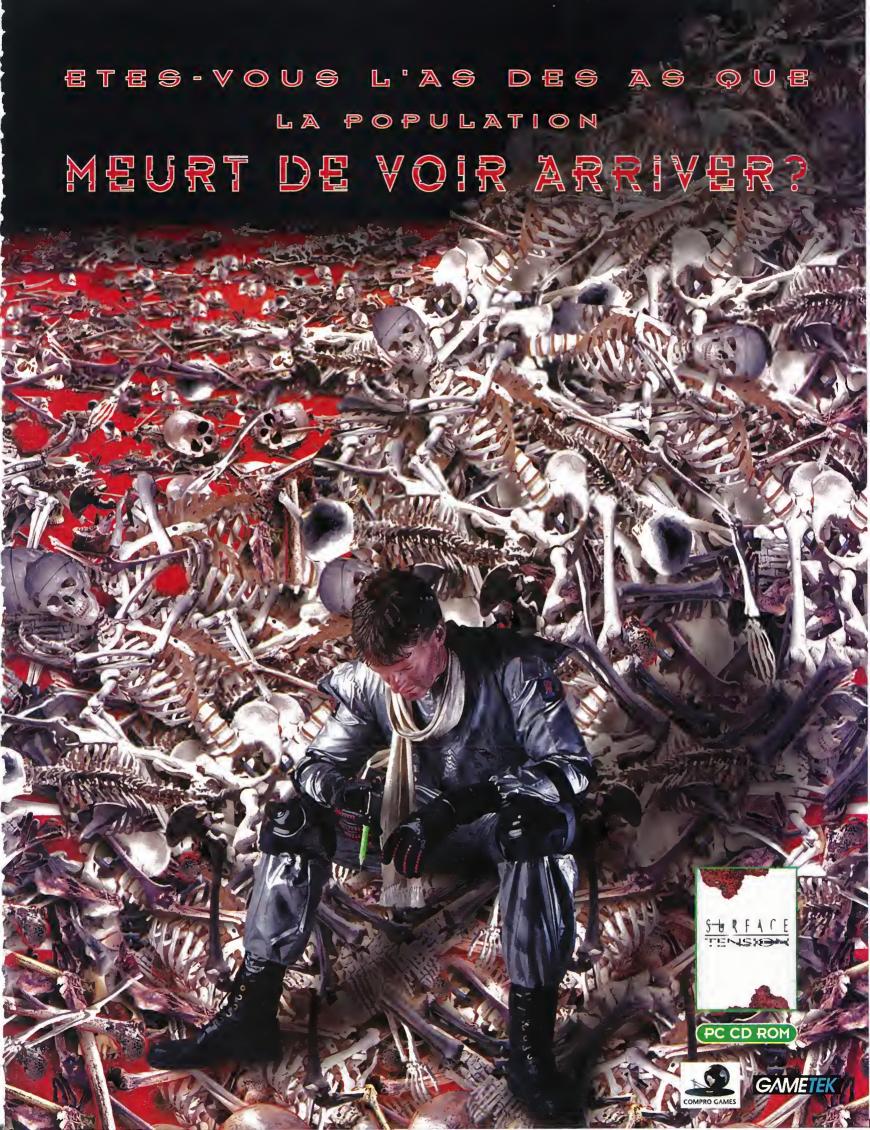
▲ Un vroi jeu d'oventure pour nos omis les mat finis. Graphisme prapre certes, mais jeu raté,

est d'une rare maisierie. Certains dialogues frisent l'éducatif raté, et les énignes sont vraiment du niveau de la unternelle. En bref. e'est un soft totalement insupportable pour l'Immain moyen. Mais je crois que le pire de tout est quand même l'infâme rap qui accompagne la séquence des crédits. À éviter sons peine de mort cérébrale. Fishbone









Jeux Crack!

SOLUCE

Dans l'appartement de Kent Knuston (l'anti-héros)

Dans la chambre assez bordélique de notre «héros", commencez par lire la note qui est dans votre inventaire (vous savez, le cartable en haut à droite de l'écran). Cette note vous expliquera comment commencer votre aventure (trouver un travail et rejoindre des individus dans une poubelle). Puis examinez le sofa défoncé pour le défoncer encore plus. Évidemment, il y a de l'argent dedans, prenez-le. Remarquez aussi ce gadget étrange que vous vous empressez d'examiner et de prendre. Par terre, prenez les ciseaux. Sur le lit, prenez le coussin, vous trouverez alors une télécommande. Derrière vous, prenez le T-Shirt qui se trouve dans la commode, et pour le fun, utilisez la Hi-Fi. Prenez la brochure près de la porte et lisez-la, votre travail est alors tout trouvé : dans l'usine

Dans la cuisine, prenez la tasse de café ainsi que la petite boîte qui se trouve sur le four. Vous utilisez alors la bouilloire, de la vapeur sort, cela veut dire qu'elle est pleine d'eau. Utilisez alors votre tasse à café avec la bouilloire. Vous voilá avec la tasse remplie, mais cela aurait plus d'allure avec un peu de lait, non ? Allez alors dans le débarras, sur votre droite.

Dans le débarras, vous trouvez un oiseau en plastique que vous prenez. En face de vous, un pot de peinture blanche. Il ne vous manquait pas du lait ? Pour que l'illusion soit parfaite, utilisez votre tasse avec ce pot de peinture. Et vous avez en votre possession du café au lait, c'est magique ! Allez ensuite dans la salle de bains, vous savez, l'endroit où l'on se lave, ça vous rappelle quelque chose ? Non ? Bon, d'accord !

Donc, dans la salle de bains, prenez la serviette qui est à côté du lavabo, vous savez, le truc avec de l'eau qui coule ? Bon, OK, j'arrête. Et pour voir une petite animation, essayez de prendre le harpon à requin. Vous vous retrouvez alors dans votre chambre.

Vous en avez marre que le Norm derrière votre porte n'arrête pas d'hurler ? Alors utilisez l'oiseau en plastique avec la télécommande. Vous pouvez alors ouvrir la fenêtre et sortir.

Dans la rue

Sur l'échafaudage, donnez la tasse de café à la personne en face de vous, puis parlez avec lui pour connaître un peu l'histoire de cette ville si noire et si... normale. Une fois que vous avez fini de taper la causette avec Daï, il se barre et vous vous retrouvez seul, tout seul, il n'y a que vous dans cette ville désolée Ouiiinnnn !!! Bon c'est pas tout ça, mais il vous reste encore à sortir de cet échafaudage. Dure épreuve I Pour cela, mettez-vous en face du tabouret, si vous ne le voyez pas, baissez-vous un peu. Une fois devant, vous marchez droit devant vous et vous voilá dans la rue. C'était dur, hein? Et maintenant, vous appuyez bien fort sur la touche M (comme c'est un clavier amèricain, appuyez sur la touche "?"). Puis cliquez sur l'usine Plush-Rest.

Dans l'usine Plush-Rest

Dans l'usine traversez la grille et allez ouvrir la porte devant vous. Vous vous retrouvez alors nez à nez avec une seconde porte que vous vous empressez d'ouvrir. Vous voilà donc dans le hall d'entrée. Devant vous se trouve une réceptionniste perchée sur son piedestal. Allez lui parler, et elle vous dira que vous n'êtes pas assez gros. Aprés cette charmante parole, vous enfilez votre fameux T-Shirt. Une fois que vous êtes élégamment vêtu, vous reparlez à la réceptionniste. Cette fois-ci, elle vous prend un rendez-vous avec Mr Brinkler. Allez donc ouvrir la porte du fond et allez à droite. Vous voilá dans le nid de convivialité. Vous pouvez apercevoir sur votre droite, une SUPERBE sculpture qui n'est en fait qu'une machine à café. Après l'avoir utilisé, prenez la tasse de café qui est apparue devant la sculpture. Après avoir tout cassé, Mr Brinkler arrive. Il vous emméne alors dans son FABULEUX bureau. Vous parlez un peu avec Mr Brinkler, et il raconte sa vie : il faut en fait l'appeler Marmot (sûrement grâce à son intelligence et aussi grâce à la rapidité avec laquelle il s'exprime). Ainsi, vous en saurez plus sur les ingénieurs éboueurs et leurs grandes utilités dans cet établissement de déconstruction des meubles (c'est comme ça qu'y disent). Une fois que notre cher ami est parti à sa réunion, examinez de plus près la radio par terre et prenez-la. Vous remarquerez qu'il n'a pas pris la radio mais seulement le récepteur. À quoi servirait un récepteur sans émetteur ? Prenez donc l'émetteur de courant qui est sur la prise, à côté du téléphone. Sortez de cette pièce et allez vers la droite, puis entrez dans les toilettes. Mettez-vous sur le trône et regardez en haut. Vous utilisez alors la bouche d'aération et vous voilà dans les conduits d'air de la société Plush-Rest. Allez tout droit, puis à droite. Prenez la ceinture (on se demande ce que fout une ceinture dans un conduit d'air; bon, enfin, on va faire comme si on n'était pas étonne). Une fois que la ceinture est en votre possession, faites demi-tour et revenez sur vos pas jusqu'au carrefour (pas le magasin, c'est trop loin). Lá, allez à gauche puis à droite. Tout au bout, regardez vers le bas, vous voyez que le boîtier d'alarme n'est pas ferme en haut. Utilisezle pour avoir les débris de chaise, puis revenez dans les toilettes.

Maintenant, sortez des toilettes, allez á gauche et ouvrez la porte en face de vous. Vous arrivez dans les vestiaires. Parlez avec le testeur de la gréve et de ce qu'il pense des gadgets que vous avez trouvés dans les meubles (pas trés fute-fute, le gars I). Retournez-vous et ouvrez le vestiaire qui est à côté du Y de TUBBY (le graffiti). Vous trouvez deux livres que vous vous dépêchez de piquer. Sortez de cette salle et allez dans la salle des broyeurs. Là, parlez à l'ingénieur éboueur (super, le métier !). Vous remarquerez qu'il vous empêche d'utiliser toutes les choses qui se trouvent dans cette pièce.

Allez donc dans la salle oú se trouvent des lits. Pour accéder à cette pièce, vous avez dû remarquer la présence d'une batterie au pied de l'escalier. Oui ? Eh bien, qu'est-ce que vous attendez, prenez-la ! Bon, voilà. Maintenant vous remontez l'escalier et vous voyez que le deuxième lit ne fonctionne pas. Pour apporter du courant,

il suffit d'utiliser le récepteur sur le fil nu, d'utiliser l'émetteur de courant avec la batterie, et enfin d'utiliser la batterie avec le récepteur. Le lit est alors en état de marche. Vous n'avez plus qu'à y déposez les débris de chaise pour que l'ingénieur éboueur rapplique aussitôt et qu'il s'endorme. Vous pouvez donc retourner dans la salle des broyeurs. Lisez attentivement le manuel de l'extincteur et essayez de faire de même : impossible, Kent n'arrive pas à soulever l'extincteur et à appuyer sur les trois boutons bleus en même temps I Pour resoudre ce léger problème, il suffit d'utiliser la ceinture avec l'extincteur. Vous pouvez maintenant utiliser l'extincteur, et par conséquent le vider, pour qu'il soit moins lourd. Vous pouvez maintenant le prendre. Utilisez le boîtier de commande qui est sur votre droite pour que les scies circulaires s'arrêtent. Vous pouvez alors utiliser les broyeurs qui vous ameneront chez les personnes qui vivent dans une poubelle (cf. mot que vous avez reçu dans la prison).

La fille dans la poubelle vous dira les deux épreuves que vous devrez réaliser : difque vous avez trouvé dans les vestiaires de l'usine Plush-Rest, il vous donnera alors ses allumettes. Maintenant, entrez dans la galerie et avancez jusqu'au Norm. Il vous confisquera votre extincteur. Parlez-lui. Maintenant, montez et entrez dans le magasin de jouets. Lá, prenez une marionnette en forme de rat, prenez aussi un planeur et un chien aboyeur. Pour faire passer le chien aboyeur sans déclencher l'alarme, utilisez ce chien sur le planeur. Puis reprenez un planeur et un chien, et recommencez l'action deux fois. Une fois ceci fait, prenez les tenailles qui sont sur le tableau en face de l'entrée (c'est vrai que tout bon magasin de jouets vend des tenailles !). Utilisez ensuite ces même tenailles pour décrocher le grand planeur qui est en l'air. Puis, pour faire passer les tenailles de l'autre côté, utilisez le grand planeur avec ces tenailles. Sortez de ce magasin et prenez les fameuses tenailles par terre.

Dirigez-vous ensuite vers le magasin sur votre gauche, ce magasin s'appelle «Cunddly cards". Vous remarquerez un tournevis, prenez-le. Descendez l'escalier et allez à





fuser une vidéo d'un clip de Brian Déluge et repeindre en jaune la sculpture qui est dans la galerie. Elle vous donne aussi un mot de passe que vous n'avez pas besoin de retenir. C'est ici que l'AVENTURE COMMENCE. Ensuite, derrière l'usine, utilisez l'extincteur avec un bidon de peinture jaune. Utilisez la carte pour vous rendre sur le lieu de votre première épreuve : la galerie.

La galerie

Allez vers l'aveugle avec son chien et parlez-luí. Il vous dira que si vous voulez des allumettes, il faudra lui donner un livre sur les costumes (pour un jeu qui se dit Normal, c'est raté). Donnez lui donc le livre

gauche, vers le magasin «Cave of comestible". Entrez et parlez au commerçant jusqu'au moment où il éteint la lumière. Vous pouvez maintenant utiliser les tenailles avec l'enceinte accrochée au plafond, Ensuite, dirigez-vous vers le magasin de disques. Parlez au caissier, qui n'est autre que Brian Déluge. Kent lui dira le mot de passe et vous pourrez alors utiliser la chaîne Hi-Fi qui est dans l'arrière salle. Avant ça, prenez la pochette de disque qui est au milieu du mur et utilisez l'enceinte puis le disque sur la Hi-Fi. Et que la fête commence ! Maintenant que le Norm s'occupe des chiens, mettez-vous en face de la gaufre géante et utilisez les allumettes avec le livre «Allume-feu". Il ne vous reste plus qu'à admirer le travail du Norm.

Une fois que le Norm a fini de vous as-

perger de peinture jaune, vous vous retrouvez dans un endroit sombre rempli de caisses. Pour y voir un peu plus clair, vous n'avez qu'à gratter une allumette, et ô surprise, les caisses étaient remplies de pétards (comme c'est original !). Une fois votre numéro de haute voltige terminé, Kent amène le Norm 2782 dans votre repaire pour y être guéri. Profitez-en pour parler un peu de tout de rien, de la pluie et du beau temps. Voilà donc la première mission terminée.

Le studio de télévision

Bonjour Mr Kent, votre deuxième mission, si vous l'acceptez, consistera à diffuser la vidéo de Brian Déluge. Vous devez entrer dans votre appartement grâce à la carte. Vous vous retrouvez dans la rue, comme un paumé. La porte qui mene à votre appartement se trouve en face de la discothèque, vous l'ouvrez, vous montez et vous entrez chez vous. Dirigez-vous vers le débarras et utilisez le tournevis avec la machine à laver

code de l'ascenseur qui est à gauche en entrant. Utilisez le clavier qui est à côté de l'ascenseur pour entrer le code (1572). Entrez dans l'ascenseur et attendez qu'il monte. Avancez jusqu'au bout de la salle de recherche et prenez le CD et le scalpel qui sont sur la table. Puis parlez au mec du gadget que vous avez trouvé. Ouvrez ensuite la porte vitrée, au fond à droite. Enlevez les lanières au pied du patient et utilisez le scalpel avec la lanière du torse. Une fois que le patient a fini son numéro de cirque, allez vers la fenêtre qu'il a cassée et prenez l'echelle (ni vu, ni connu, j't'embrouille!). Une fois ceci fait, allez vous endosser du patient. Derrière, utilisez les boutons. Appuvez sur le bouton vert qui va vers le has nour que la cansule arrive et appuvez ensuite sur le bouton rouge pour ouvrir la porte. La, mettez le patient dedans et appuvez de nouveau sur le bouton rouge. Le patient monte alors à l'étage du traitement. Parlez à Conrad Smulch pour qu'il vous dise d'aller chercher un nouveau patient à l'étage du traitement.

Sortez par la fenêtre cassée et utilisez la



et mettez le petit rat dans la petit boîte. Encore une fois grâce à la carte, rendez-vous à la station de télé. Prenez la motte de terre qui est à côté du videur et donnez le rat au videur, il s'enfuira et vous pourrez alors rentrer dans un magnifique studio de télé. Entrez et allez dans le bureau à droite. Parlez à la secrétaire pour avoir un rendez-vous avec le monsieur juste à côté d'elle. Puis parlez au fameux Monsieur Johnson pour qu'il vous remette une carte magnétique. Sortez du bureau, puis dirigez-vous en face et entrez dans la salle à gauche. Là, utilisez la motte de terre sur l'informaticien pour qu'il vous remette sa chemise que vous vous empressez d'examiner de plus près. Puis examinez aussi le badge, retenez son nom : HOLEN.

Allez ensuite au fond du deuxième couloir et utilisez votre carte magnétique avec la première porte à gauche. Utilisez la cassette vidéo avec le magnétoscope du bas : le VT2, puis utilisez l'ordinateur. Entrez le mot de passe HOLEN, puis tapez LANCER VT2 et admirez le clip de Brian Déluge diffusé sur toutes les chaînes. Vous vous retrouvez alors dans votre repaire avec vos amis. Dites que vous voulez faire partie du mouvement anticonformiste. Votre dernière mission sera de libèrer Saul-le-frère-pas-vraiment-mort-de-Paul. Utilisez alors la carte pour vous rendre à l'avant-poste de base.

L'avant-poste de base

Parlez au Norm qui est derrière la vitre, dans le fond du hall. Il vous donnera le poulie. Allez à l'usine Plush-Rest. Allez derrière l'usine. Là, prenez l'engrenage qui est par terre et utilisez l'échelle sur le conteneur. Montez dessus en utilisant l'échelle et utilisez le tournevis avec le moteur. Vous récupèrez alors un deuxième engrenage.

Descendez et profitez-en pour essayer de prendre le chalumeau à l'oxyde d'acéty-lène. Il roule alors vers la porte du conteneur. Utilisez les allumettes avec le chalumeau et utilisez le chalumeau avec la porte du conteneur. Le conteneur explose et vous revoilà dans les airs comme un oiseau. Utilisez de nouveau la carte pour aller à l'avant-poste de base. Remontez au département de la recherche et allez dans la pièce avec le carreau cassé.

Utilisez les deux engrenages sur le panneau latéral du broyeur. Le broyeur est alors réparé. Pour effacer toutes les preuves de vos agissements, utilisez les échantillons de peinture, le chiot aboyeur et le planeur dans le broveur à ordures. Utilisez aussi le chiffon avec l'extincteur pour enlever vos empreintes. Redescendez alors dans le hall d'entrée. Placez-vous sur la dalle descellée qui est derrière le premier poteau à gauche en sortant de l'ascenseur. Vous remarquez alors que la fontaine s'est mise en marche. Allez donc vite parler de cette fontaine au Norm. Il ira aux toilettes et laissera apparaître derrière lui le code du deuxième ascenseur, Regardez donc la réception vide, le code est : 1312. Utilisez-le, et vous monterez alors à l'étage de la recherche. Parlez au Norm qui est derrière son bureau, et dites-lui qu'il faut envoyer illico presto un patient en bas. Il part et il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le gros bouton rouge. C'est alors que tout explose ! Mais non, la porte derrière vous s'ouvre. Regardez le zoom-tube, puis regardez l'écran et enfin une dernière fois le Zoom-tube rouge. Parlez à Paul jusqu'à ce qu'il yous amène dans la prison.

Les cellules

Une fois dans la cellule, il faut aller assez vite. Utilisez le banc, prenez le gadget, attachez-le sur le mur ainsi que l'attelle qui est par terre. Attendez l'apparition des étincelles et du Zoom-tube. Une fois que vous êtes descendu, regardez Saul, dans le Zoom-tube rouge. Il vous dira que vous devrez trouver encore deux gadgets. Attendez que vous soyez remonté dans la nouvelle cellule et prenez le bout de tissu. Utilisez le banc et ouvrez le plateau à repas. Pour prendre le deuxième gadget, utilisez la fourchette avec ce gadget. Prenez aussi la planche. Attendez de descendre et regardez encore une fois Saul. II ne vous manque plus qu'un gadget. Une fois que vous êtes remonté, utilisez la planche avec le banc et regardez le gadget. Malheureusement, vous avez cassé l'objet en question. Utilisez alors le bout de tissu avec la sauce du plateau à repas, utilisez l'attelle avec le tissu et utilisez le tissu avec la porte de la cellule d'en face. Une fois que vous avez fait ca, utilisez l'attache avec le «loose tap" du plateau à repas. Le garde vous amène alors dans les toilettes. Ouvrez la porte et regardez dans la chasse d'eau, vous trouvez alors le troisième gadget. Le garde vous ramène dans votre cellule. Attendez la capsule qui vous mêne en bas. Là, tout explose et vous vous enfuyez avec Saul. Vous voilà de nouveau dans votre plangue. Parlez un peu avec la fille. Vous êtes alors dans la rue.

Le magasin de télé

Entrez dans le magasin de télé et utilisez la petite télé qui est sur le comptoir, puis parlez au vendeur pour qu'il aille chercher la télécommande de la tèlé. Une fois qu'il est parti, allez derrière le comptoir et prenez la cle. Utilisez-la sur la porte pour la fermer. Puis prenez la caisse. Il va monter dans le grenier. Regardez derrière la caisse verte : prenez le maillet qui s'v trouve. Utilisez-le avec les lames de bois sur le mur. Puis allez tout droit dans la pièce suivante et tournez en rond jusqu'à ce que vous tombiez. Vous voilà maintenant dans une sorte d'usine désaffectée. Derrière vous, prenez l'ours pendu puis l'ours en peluche. Vous voilà avec ses yeux dans les mains. Prenez ensuite l'ampoule électrique ainsi que le petit fil électrique. Utilisez le rouleau de fil électrique avec les broches de l'ampoule. Utilisez aussi le petit fil électrique avec le circuit imprime qui est dans le boîtier de commande sur la gauche : vous avez alors créé un court-circuit dans le système. Mettez ensuite les yeux du nounours dans la fente et pressez le bouton, la turbine se met en marche. Utilisez alors le rouleau de fil électrique avec le circuit imprimé, puis appuyez sur le bouton au-dessus. C'est alors que tout EXPLOSE!

Récupérez ensuite le tuyau en caoutchouc sur les lieux du sinistre. Avancez vers le camion et utilisez le tuyau avec l'arrivée d'air de ce camion. Les deux gardes sortent du fourgon à moitié asphyxiés, et il ne vous reste plus qu'à aller utiliser la porte arrière du camion pour libérer Daï. Et vous revoilà dans votre repaire! Parlez du plan avec la fille. Utilisez ensuite la carte pour aller au centre commercial. Prenez les allumettes par terre et entrez. Prenez des planche ainsi que le pétard, prenez aussi un bout de corde qui entoure la gauffre géante (miam I).

Utilisez de nouveau la carte pour aller à l'usine Plush-Rest. Allez derrière l'usine, mettez-vous près de l'eau et utilisez la corde sur les planches : cela vous fait un joli radeau. Utilisez ensuite ce radeau pour le mettre à l'eau. Allez ensuite dans le conteneur et utilisez les bonbonnes de gaz. Kent les met sur le radeau et il ne vous reste plus qu'à utiliser ce radeau pour voir notre hèros faire du surf sur une musique bien connue de nos amis les bretons. Après un peu de papotage, d'explosion et un petit voyage, vous voilà à l'entrée du stade.

Avancez et utilisez les commutateurs qui

Le stade et les égouts

sont sur la droite. Les garde s'enfuient. Allez dans le stade, jusqu'à la caisse de gauche et prenez les jumelles pour voir dans le noir. Retournez dans le couloir sombre et allez dans le puits. Maintenant, vous entrez dans une sorte de labyrinthe. Tout droit. À droite. Au carrefour, tout droit. Prenez la brique qui traîne là, tout à fait par hasard. Au carrefour, tout droit. Horreur !!! C'est un cul-de-sac. Mais point d'énervement, c'est normal. Utilisez la brique avec le trou dans le mur et vous voilà avec des piles. Utilisez ces piles dans les jumelles et mettez-les: miracle, vous pouvez voir dans le noir! Faites demi-tour et avancez. Au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, tout droit. Et au troisième, tout droit. Vous voilà en face d'une grille. Pour la défoncer, utilisez la guitare sur les barreaux. Avancez. Au carrefour, tout droit. Vous remarquerez, en passant, la beauté du mur sur la droite. Au premier carrefour, à droite. Au deuxième, tout droit. Et au troisième, tout droit. Vous voyez alors un deuxième mur sur votre droite. Utilisez donc la guitare sur ce mur pour l'éclater. Prenez l'attache du toit, tout s'effondre et une caisse tombe. Retournez-vous et au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, tout droit. Au troisième à gauche. Et au quatrième, à droite. Utilisez l'attache de toit avec la dalle pour la maintenir enfoncée. Retournez-vous et allez à gauche. Le mur s'est alors ouvert : c'est un passage secret I Tin Tin Tin (c'est la musique). Descendez et allez dans la pièce où il y a du matériel cassé. Prenez l'affiche, et un trou dans le mur apparaît alors. Utilisez-le. Prenez la hache dans les débris et retournez à l'endroit où il y a une caisse. Utilisez la hache sur cette caisse, puis utilisez la caisse et récupérez un costume. Revenez dans la pièce secrète et réutilisez le trou. Utilisez le costume avec le micro-onde. Kent met le cerveau dans le costume. Utilisez le trouet sortez de la pièce secrète. Allez à gauche. Puis à droite, Reprenez l'attache, Retournezvous et allez à gauche. Puis à droite. Au premier carrefour, tout droit. Au deuxième, à droite. Et au troisième, à gauche. Utilisez la guitare sur le mur et avancez. Utilisez l'attache avec la porte de l'ascenseur et utilisez l'ascenseur. II ne vous plus qu'à admirer la superbe FIN.

Jeux Crack! GUIDE DE JEU

N'hésitez pas à commencer votre apprentissage de Settiers 2 avec la première mission. Elle vous apprendra à vous servir de tous les bâtiments, au fur et à mesure que vous en aurez l'utilité. Mais malheureusement, ces explications sont beaucoup trop rectilignes et dénuées de consells. Si vous voulez deventr un grand chef reconnu comme tel par tous vos colons, suivez donc ce guide. Les cabanes sont les emplacements de construction les plus restreints, représentés dans le jeu par une petite maison. Les maisons sont les emplacements de construction intermédiaires, représentés dans le jeu par une grande maison. Les châteaux sont les emplacements de construction les plus grands, représentés dans le jeu par un château.

Conseils généraux

 Dans tous les cas, construisez vos bâtiments par chaîne, pour rendre le transit des matériaux plus rapide.

- Si vous jouez avec le mode "découverte du terrain" (frontière noire), n'utilisez pratiquement pas de scouts et ne construisez pas non plus de tour de découverte extérieure, cela ne sert à rien de découvrir le terrain à l'ayance.

 N'utilisez pas la vitesse accélérée. Il vaut mieux bien réfléchir à chaque emplacement des bâtiments.

- Si un matériel manque dans votre empire, n'attendez pas les bras croisés que vos colons le produisent. Essayez de leur faciliter la tâche en jonglant avec les tableaux et leurs différents paramètres.

- Verifiez constamment vos stocks. S'ils se vident, cela veut dire que quelque chose ne fonctionne pas.

Les matériaux de construction

Les premiers bâtiments à fabriquer sont ceux qui vous permettront d'utiliser les ressources de construction disponibles sur votre portion de carte. Ainsi vous ne dépendrez plus de votre stock de départ, et vos productions vous permettront alors la construction de nouveaux bâtiments. Il est primordial d'installer une scierie. Placez-la dans un endroit pauvre en châteaux. Pour la fabrication de bûcherons fournissant les troncs à la scierie, une cabane suffit et il serait dommage de gâcher des châteaux.

Veillez à disposer trois bûcherons pour une scierie, le plus près possible. Placez autant de garde-forestiers que de bûcherons. Leurs travaux sont complèmentaires. Laissez-leur également un espace suffisant pour qu'ils puissent crèer leur forêt. Si vous n'avez pas beaucoup de cabanes, construisez d'abord les bûcherons, qui couperont les arbres avoisinants et dévoileront ainsi d'autres sites de construction.

Pour le granit (bloc de pierre), utilisez les deux ressources : un tailleur de pierres pour débiter des blocs à partir des rochers placès sur la carte ; et un minier pour extraire le granit des montagnes. Je vous conseille, dans le tableau de la gestion des partages de nourriture entre les mines, de retirer un cran à la mine de fer pour le rajouter à la mine de granit. Attention, une fois qu'il aura fini son travail, le tailleur de pierres ne vous servira à rien. N'hésitez pas alors à le détruire.

Pourriture

Toutes vos mines, bâtiments indispensables de votre empire, demandent beaucoup de nourriture pour fonctionner. Voici les meilleurs moyens pour leur fournir des victuailles en abondance.

- Utilisez, au début de la partie, un pêcheur (si vous avez un lac) et un chasseur. Ces deux constructions vous rapporteront très vite de la nourriture, et ne demandent pas de bâtiment intermédiaire. Ne mettez jamais deux pêcheurs sur le même lac : ils risqueraient de précipiter l'extinction des poissons. Un pêcheur par lac suffit largement. Ne mettez également qu'un seul chasseur : il tuera très rapidement tous les animaux des environs. Mais ne le détruisez pas, il pourrait encore être utile plus tard.

- Mais ces bâtiments ne sont pas une source de nourriture régulière et suffisante. Dès que vous aurez un peu plus de territoires, entamez la construction de fermes. Veillez à leur laisser le plus de place possible pour s'étendre : placez très peu de chemins pour les relier et construisez s'il le faut un bûcheron dans les environs de votre chaîne agricole. Maintenant, choisissez comment vous allez exploiter ces fermes en fonction de la place qu'il vous reste et des bâtiments que vous pourrez construire : des porcheries s'il vous reste des châteaux, ou une boulangerie et son moulin. Attention, deux fermes suffisent à remplir un moulin, alors qu'il faut trois porcheries - et donc trois fermes pour approvisionner un boucher. Veillez aussi à construire le plus près possible un puits, deuxième élément nécessaire à l'élevage de cochons ou à la fabrication de farine et de pain. Petit détail : le puits ne s'use jamais, contrairement aux mines.

Les mines

Les mines sont primordiales au bon développement de votre colonie. Pour réaliser un bon réseau minier, commencez par envoyer un géologue au milieu d'une montagne. N'envoyez jamais trop de géologues en même temps, car votre château utilisera alors un marteau pour creer chacun d'eux. Rappelons que les marteaux sont les outils les plus utilisés : géologues, constructeurs, forgerons... en ont besoin. Vous trouverez généralement du charbon et du fer dans les montagnes. Construisez alors une mine au centre des pancartes indiquant la présence de matériaux. Laissez toujours des emplacements de construction près des montagnes pour utiliser le plus vite possible les blocs de charbon, fer et or que vos mineurs extrairont. Utilisez votre première mine de fer pour produire des outils. Pour ce faire, construisez un métallurgiste au pied de la montagne reliée à votre mine de fer et à celle de charbon. Ensuite, reliez-le à un fabricant d'outils, relié à son tour à une scierie en bon état de marche (voir plus haut). Voilà, vous n'aurez plus de soucis à vous faire pour les outils. Un détail : si vous possédez des marteaux dans un dépôt et une pince dans un autre, il est clair que vous ne pourrez pas avoir de forgeron qui nécessite ces deux outils. La prochaine fois que vous trouverez du fer accompagné de charbon, vous l'utiliserez pour fabriquer des épées et des boucliers requis pour la formation de guerriers. Malheureusement, les mines auront utilisé toutes les ressources de la région où vous les avez implantées en plus ou moins deux heures. Il faudra alors les détruire pour économiser de la nourriture.

Les chemins et les dépôts

Pour que votre colonie fonctionne bien, il faut un bon réseau routier. Veillez à construire le minimum de routes possible pour ne pas gêner vos fermes et gardesforestiers. Mais construtiez-en assez pour ne pas ralentir vos constructions. Essayez au maximum de faire des chemins disposés en grilles rectilignes, c'est le meilleur moyen de les disposer. N'hésitez pas à détruire et à reconstruire vous-même vos

chemins pour qu'ils soient bien organisés. L'ordinateur place en effet des chemins qui prennent trop de place et qui ne sont pas assez rapides.

Ne construisez des éleveurs d'ânes que très tard dans la partie. L'utilité de ces animaux n'est pas flagrante. En revanche, les barques sont très utiles. Leur production est facile à mettre en œuvre et les rameurs sont rapides.

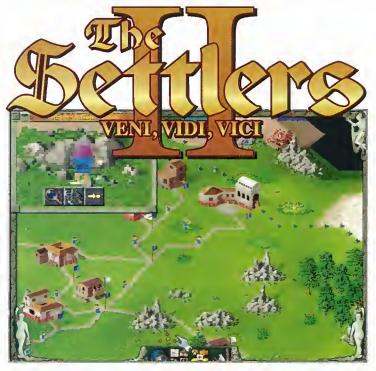
Pour réduire les transports incessants de marchandises entre votre château et les lieux de leur production, il faut construire des dépôts. Trop rares, vos constructions et autres en seraient ralenties ; trop fréquents, ils ne seraient pas remplis et donc inutiles. Essayez de les placer de manière à en voir un à chaque extrémité de l'ècran en définition 800 x 600.

À l'attaque!

La conquête de territoires déjà occupés se réalise par le biais d'attaques lancées sur les bâtiments de garde ennemis. Vous pourrez donc capturer quatre types d'édifices : les couleur que vous n'avez pas encore affrontée, vérifiez sur son territoire s'il possède lui aussi une orfèvrerie et un fabricant de bières. Si c'est le cas, ces ennemis sont donc très forts et il faudra attaquer en surnombre pour les vaincre. Essayez toujours d'envoyer des guerriers le plus près possible de leur lieu de combat. Ainsi, ils ne seront pas fatigués de leur route et pourront combattre en pleine forme.

Les drapeaux situés sur les constructions de guerre sont fort utiles. Les petits drapeaux bleus situés à droite indiquent le taux d'occupation. Plus ils sont nombreux, plus il y a de guerriers dans ce bâtiment. Les drapeaux blancs à gauche vous renseignent juste sur la proximité du bâtiment par rapport aux frontières. Tout blanc, il s'agit d'une construction intérieure, avec une bande noire d'une construction au centre et avec une croix noire d'une construction au bord de votre empire.

Si vous préférez ne pas attaquer un ennemi et donc ne pas conquérir ses maisons, il est préférable de construire des catapultes le plus près possible de votre frontière



baraques (2 hommes), les maisons de garde (3 hommes), les tours de garde (6 hommes) et les forteresses (9 hommes). Il faut, pour lancer une attaque, possèder soi-même des hommes dans des bâtiments. Il ne vous reste plus qu'à choisir leur destination et espèrer remporter la bataille. Construisez des bâtiments guerriers près de vos dépôts et de votre château, pour les protèger de la meilleure façon possible.

Pour améliorer vos troupes, vous pouvez fabriquer une orfévrerie qui nécessite une mine d'or ; ou bien, plus facile à réaliser, une production de bières. Ces fûts nécessitent des fermes et un puits. Règlez également le menu militaire. Il est préférable de baisser les occupations au milieu du territoire (la sixième barre). Comme cela un maximum de vos soldats resteront dans les dépôts et châteaux, où ils s'entraîneront mieux que dans des habitations guerrières. Avant d'attaquer un ennemi d'une

commune. Ainsi, chacun de ses bâtiments guerriers sera détruit automatiquement avec un bloc de granit. Une tactique guerriere très utile est de développer une percée dans le but de brûler le maximum de bâtiments à l'ennemi. Vous pouvez également, dès le début de la partie, essayer d'encercler son château pour couper net toutes ses productions.

Configuration

Ce jeu a du mal à fonctionner avec 8 Mo de RAM. Pour afficher une résolution supérieure à 640 x 480, avoir les sons et jouer avec les scénarios évolués, vous devrez disposer de 16 Mo de RAM ou plus. Il est également très pratique d'utiliser la résolution 1024 x 768 au-delà de l'écran 15 pouces. Il est plus facile de jouer sur une grande carte qui vous offrira plusieurs heures de jeu pour vous développer.

Guide de jeu par France Turbang.



le sort de la planeix estente vos maiss.

Un shoot en top en 30-temps reel ponctué de stratiente, 12 missions magnifiquements realisées grace à la technologie RenderWare

CRiterion Studios

SUR CE-ROM



233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris Tél.: 01 53 68 10 00 Fax: 01 40 45 01 99 O joie! toute publication est rémunérée. Un CRACK vous rapportera 50 F et une SOLUCE complète 300 F. Profitons-en pour rappeler quelques détails : mettez toujours votre adresse complète sur la feuille comportant l'astnec, la solution. Et taut que vous y êtes, ajoutez le type de machine concernée, si le jeu est sur disquette, CD-Rom, s'il s'agit d'une version française, d'une version démo, etc. C'est peut-être du travail en plus, mais vous serez bien content de retrouver toutes ces belles informations quand your taperez quelques eodes, à votre tour.



Duke lukem 3D



VERSION COMPLÈTE 1.3D

Code pour la carte Action Replay :

- +DUKE3D35513E64
- +DUKE3D2A2FBE32
- +DUKE3D2A2FC032
- +DUKE3D2A2FC2C8 +DUKE3D2A2FC432
- +DUKE3D2A2FC632
- +DUKE3D2A2FC832
- +DUKE3D2A2FCA63
- +DUKE3D2A2FCC0A
- +DUKE3D2A2FCE63

André

Extreme



Voilà un "tip" pour avoir 13 balles dans une partie : Dans le menu principal, placez le curseur sur BALLES et tapez BAL. Vous voila avec 13 balles.

SANTE

Arme 2

Arme 3

Arme 4

Arme 5

Arme 6

Arme 7

Arme 8

Arme 9

Arme 10

Julien H

Settlers 2



J'ai un super-tip pour tous les heureux acquéreurs de Settlers 2, pour avoir toutes les missions de la campagne. Sous DOS, entrez dans le répertoire où vous avez enregistré Settlers 2. Ouvrez le répertoire SAVE, puis tapez : EDIT MISSION.DAT. À l'écran apparaîtront 10 chiffres, chacun correspondant à un chapitre : un 1 signifie mission accessible, alors qu'un 0 la rend inaccessible. Remplacez chaque 0 par un 1, et vous obtiendrez toutes les missions.

Les colons fous furieux

Cyclones



V. ANGLAISE COMPLÈTE.

Pour faire le plein de kits de survie et de munitions, il faut modifier le fichier de sauvegarde SAVE0.DAT. Mais ATTENTION, les fichiers changent de taille suivant le niveau de jeu et suivant la difficulté. Il faut donc rechercher les mots «clés» avec un éditeur et modifier les octets précédant ces mots-clès.

A) Pour obtenir 65535 kits de survie (barres bleues et vertes):

rechercher BIO-KIT et écrire aux 2 octets précédents FF FF;

- rechercher MECH-KIT et écrire aux 2 octets précèdents FF

ex: FF FF 42 49 4F 4B 49 54 (en hexa)

B I O K I T (en ASCII)

B) Pour avoir toutes les armes et le plein de munitions :

- rechercher Gauss Pistol (Arme 2 avec F2);
- écrire au 11e octet précédent : 01 (pour activer l'arme) ;
- écrire aux 3e et 4e octets précèdents : FF FF (65535 munitions)

ex:01 xx xx xx xx xx xx FFFF xx xx 47 61 75 73 73
11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 G a u s s
- rechercher les autres armes et procéder comme précé-

demment; rechercher:

(Arme 3 avec F3) Photon Chaingun Alien Pistol (Arme 4 avec F4) Alien Rifle (Arme 5 avec F5) Grenade Launcher (Arme 6 avec F6) (Arme 7 avec F7) Suit-Mounted Twin Laser Suit-Mounted Rocket Launcher (Arme 8 avec F8) Suit-Mounted Plasma Accelerator (Arme 9 avec F9)

André D.

Earthworm



Il existe un niveau caché appelé «Who turned the light». Pour le découvrir, il faut être dans le niveau 5 et avoir passé la cage en fer. Ensuite, vous verrez un singe monter, suivezle en haut. Allez à gauche, vous serez téléporté dans cet autre niveau.

David M.

Terminator Future Shock



Voici un petit coup de pouce pour démarrer facilement dans TFS version originale. Du 1er niveau, se placer à la sortie principale du camp de la mort (barrières rouges). Avancer tout droit jusqu'à l'immeuble renversé, le contourner par la gauche puis se retourner. Il ne reste plus qu'à lever la tête devant cet immeuble de briques rouges et à escalader tous les étages pour y trouver une dizaine de «cocktails molotov»; un «kit médical»; une armure, et... le «fusil à pompe» !!! De quoi occuper plus sérieusement l'araignée métallique que vous êtes fin prêt à détruire.

Un survivant

Offensive



Codes de niveau pour accèder aux 20 missions côté allemand, ainsi que quelques astuces :

CAMPAGNE DES ALLEMANDS

- 1. GNBQD (Pont Pégase)
- NUCWE (Ste-Mère l'église)
- DABDD (Sword beach)
- GSCGE (Omaha beach)
- GBBXD (Caen)
- HXAME (Crête de Verriers)
- GTAND (Mortain)
- VIAIC (Goodwood)
- 9. GLBJD (St Lô)
- 10. LPCKD (Falaise)
- 11. MAAHD (Pont d'Arnhem)
- 12. GXCSE (Plateau de Groesbeek)
- 13. FQACD (Nimegue)
- 14. VWAAB (Carrefour de Malmedy)
- 15. HPBSE (Dépôt de Stoumont)
- 16. RIATE (Bastogne)
- 17. GUBEE (Trier)
- 18. ULCSE (Wessel)
- 19. SJBED (Remagen)
- 20. PKBGC (Essen)

Si un de vos gars est pris de panique, arrangez-vous pour qu'il continue à tirer sur les méchants qui passent à proximité de lui. Pour ce faire, attendez qu'il se soit un peu calmé et donnez-lui l'ordre d'attaquer. Attention ! il va tirer puis repartir, pris de panique : donc il faut renouveler l'opération. Au pire, essayez de le faire tirer sur des bâtiments proches, des arbres ou des animaux. Au bout de 3 ou 4 tirs victorieux, votre gars sera tellement fier de lui que son moral remontera à un niveau rouge, donc plus de panique. Faites-le rouler sur une caisse de médicaments ou sur un colis de propagande pour le revigorer. Si votre bonhomme refuse d'obtempèrer, il vaut mieux le liquider avant qu'il n'écrabouille toute votre infanterie. Notez que tirer jusqu'à la destruction sur un bâtiment ou un arbre, et même sur un ennemi sans recevoir de blessures, augmente le moral jusqu'au vert. Donc, si vous avez du temps en début de partie, défoulez vos gars sur la ville la plus proche, ils retrouveront toute leur soif de sang.

N'hésitez pas à utiliser, dès le début, l'appui aérien ou maritime lorsqu'ils sont disponibles. Vos pilotes, même les plus abrutis, pourront toujours dégommer quelques gros canons antichar, sans que vous risquiez la vie d'un seul de vos précieux gars. De plus, au bout d'un certain temps, de nouveaux pilotes seront frais et disponibles pour se refaire un bombardement. Rompez, soldats !

Général Romain, 82e aéroportée

Worms Renforcements



CODES EN MODE CHALLENGE 1 JOUEUR POUR WORMS VF

Pour obtenir le «Sheep» et la «Banana Bomb», utilisez le password: BOBJOB (à taper sur l'écran d'armes d'un Worm pendant la partie).

Tableau 01 THE MILK CAN: VERYEASY Tableau 02 OLD AND SAD! **OHSOEASY** Tableau 03 UNCHAINED MANIACS: UNCHAINS

Tableau 04 FAILED POPSTERS!: **BJORNPOP**



Tableau 05 OVER RATED WASTERS: DODGEMAX Tableau 06 OLD GENERATIONI: **STARTURN** Tableau 07 ALMOST FLUFFY!: **HEYGEOFF** Tableau 08 RESERVE DOGS! REZDOGGY Tableau 09 KUNG FU FIGHTING: HIGHKICK Tableau 10 MAMA MIAI: LONG AGO Tableau 11 ONLY'S LEFT: **HEY JOHN** Tableau 12 IT'S MAD COLIN!: SATANICS Tableau 13 FOUR HORSEMEN! NEARDEAD SCUMBAGZ Tableau 14 SCUM BAGS!: Tableau 15 OLD BEARS: GOOD BYE Tableau 16 ALIEN ABDUCTION!: TRUTHOUT Tableau 17 THE TRUTH: 17THKIND Tableau 18 VIKINGS ARRIVES!: GOGOGOGO Tableau 19 PUPPET TIMEI: **PIGSPACE** Tableau 20 FIRE MEN!: TRUMPTON Tableau 21 HITCH HIKERS: **PARANOID** Tableau 22 OUT BREAKI: MIXTURES Tableau 23 PARANOIA!: VERY MAD Tableau 24 THE GREAT WAR: INSANITY Tableau 25 THE FINAL CUT: GREATDIG

Et en prime, les codes de terrain. Pour saisir ces codes, appuyez sur la barre d'espace à l'ecran «generate landscape» puis saisissez le mot de passe désire.

Tableau 01 THE MILK CAN: LIBERTY Tableau 02 OLD AND SAD! WROCK Tableau 03 UNCHAINED MANIACS: HELL **PCSTUFF** Tableau 04 FAILED POPSTERS! Tableau 05 OVER ROSTED WASTERS CRISTANK Tableau 06 OLD GENERATION!: JUNGLE Tableau 07 ALMOST FLUFFY!: ARMOUR Tableau 08 RESERVE DOGS!: DOGS **GUITARS** Tableau 09 KUNG FU FIGHTING: Tableau 10 MAMA MIA!: ARTICS Tableau 11 ONLY'S LEFT CARS Tableau 12 IT'S MAD COLIN!: ARTFRONT Tableau 13 FOUR HORSEMEN!: BUST Tableau 14 SCUM BAGS!: **FUNGUS** Tableau 15 OLD BEARS: BOTTLES Tableau 16 ALIEN ABDUCTION!: **BRIDGE** Tableau 17 THE TRUTH: CHROME Tableau 18 VIKINGS ARRIVES!: GARG Tableau 19 PUPPET TIME!: ICF JOBBY Tableau 20 FIRE MEN!: Tableau 21 HITCH HIKERS: **PISTONS** Tableau 22 OUT BREAK!: CITY TANKPLAN Tableau 23 PARANOIA!:

Tableau 24 THE GREAT WAR:

Tableau 25 THE FINAL CUT:

TEAM17 Abdul Asraf

GUITAR



POUR LE JEU EN VERSION FRANÇAISE INTÈGRALE:

Pour tous ceux qui n'ont pas fini ce superbe jeu, voici une astuce pour construire sur vos vaisseaux des armements spéciaux pas encore découverts par vos chercheurs. Il suffit de charger une partie ancienne assez évoluée dans les re-

cherches, puis de construire un vaisseau. Quand vous choisissez les éléments à mettre dans ce dernier, sélectionnez par exemple le NANOMANIPULATEUR (il faut absolument que celui-ci apparaisse dans le cadre supérieur désignant l'arme sélectionnée). Quand ceci est fait, sortez de la construction du vaisseau, puis revenez au menu de départ. Demandez de commencer un nouveau jeu. Après avoir commencé et découvert comment construire les vaisseaux, sélectionnez une planète avec un chantier spatial et demandez d'y construire un nouveau vaisseau. O miracle ! le NANOMANIPULATEUR est resté sélectionné dans le cadre supérieur et vous pouvez le construire, malgré le fait que vos chercheurs ne l'aient pas découvert. Bien sûr, cette astuce marche pour tout autre type d'arme, et pas seulement pour de nouvelles parties, mais pour toutes les parties.

Vincent B



Pendant le jeu, appuyer sur Control + Tab. Un puzzle apparait alors, qu'il vous faudra résoudre pour pouvoir utiliser les mots de passe suivants.

ALT + F1 : Auto destruction
ALT + F2 : Détruit tous les ennemis
ALT + F3 : Tout au maximum
ALT + F4 : Avance d'un tour

(HI-OCTANE, SUITE)

ALT + F5 : Missiles et mitraillette au max.
ALT + F6 : + de missiles, carburant et de bouclier
ALT + Y : Vue extérieure (on ne peut piloter)

ALT + C : pilote automatique
Il faut absolument résoudre le puzzle, salut!

Stephane C.

Worms Plus



Voici, en exclusivité, les codes en mode challenge et le

cheat mode de wormplus (respecter les espaces). niveau 14: SCUMBAGZ niveau 1: VERYEASY niveau 2: OHSOEASY niveau 15: GOOD BYE niveau 3: UNCHAINS niveau 16: TRUTHOUT niveau 4: BJORNPOP niveau 17: 17THKIND niveau 5: DODGEMAX niveau 18: GOGOGOGO niveau 19: PIGSPACE niveau 6: STARTURN niveau 7: HEYGEOFF niveau 20: TRUMPTON niveau 8: REZDOGGY niveau 21: PARANOID niveau 22: MIXTURES niveau 9: HIGHKICK niveau 10: LONG AGO niveau 23: VERY MAD niveau 24: INSANITY niveau 11: HEY JOHN niveau 12: SATANICS niveau 25: GREATGIG niveau 13: NEARDEAD

En plus, voici un cheat mode qui permet de prendre dans le menu des armes: le Sheep, la Bananabomb et le Minigun. Pour y accéder, on doit taper: BOBJOB dans le menu WEA-PON OPTIONS. Julien



VOICE QUELQUES PETITS RÉGLAGES POUR CE GRAND JEU :

| VOICI QUELQUES PETITS REGLAGES POUR GE GRAND JEU : | | | | | | | |
|--|-------|---------|--------|---------|-------------------|--|--|
| Circuit | Aile | Aile | Frein | Frein | Rappart de | | |
| | Avant | Arrière | Avant | Arrière | Vitesse | | |
| BRĖSIL | 6 | 6 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| PACIFIQUE | 14 | 16 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| SAN MARIN | 7 | 9 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| MONACO | 16 | 18 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| ESPAGNE | 6 | 8 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| CANADA | 4 | 6 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,60 | | |
| FRANCE | 6 | 8 | 36,000 | 64,000 | 28,35,42,48,54,60 | | |
| ROYAUME-UNI | 12 | 14 | 37,500 | 62,500 | 28,35,43,49,55,60 | | |
| ALLEMAGNE | 5 | 3 | 39,000 | 61,000 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| HONGRIE | 13 | 15 | 38,500 | 61,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| BELGIQUE | 8 | 10 | 38,000 | 62,000 | 28,36,43,49,55,60 | | |
| ITALIE | 6 | 8 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| PORTUGAL | 15 | 17 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| EUROPE | 12 | 14 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| JAPON | 10 | 12 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| AUSTRALIE | 10 | 12 | 37,500 | 62,500 | 28,35,42,48,54,59 | | |
| | | | | | Eric | | |

Quake



DES CODES, ENCORE DES CODES DE NIVEAU

| | WELCOME | 444444 | PARK A LOT | 223423 |
|---|------------|--------|------------|--------|
| 0 | NEXTGEN | 212132 | ZAMCAM | 411113 |
| | THIS WAY | 322443 | SHOOT ME | 322333 |
| | JOY JOY | 323343 | WILD | 343342 |
| | NODDY | 233313 | OIL RIG | 244141 |
| | WASTELANDS | 324412 | RIGHT WAY | 142332 |
| 1 | VERTIGO | 122243 | WASTE TWO | 242222 |
| | | | | |

SHAREWARE V. 0.91



Un Quake aux raisins c'est très bien, mais je préfère le Quake aux pruneaux. On peut très bien manger du Cake aux raisins, en jouant à Quake en mitraillant des pruneaux. Encore faut-il que les magasins d'armes en soient pleins (de pruneaux).

RECETTE DU QUAKE AUX PRUNEAUX :

Duake

Installez le jeu sur votre disque dur. Après la configuration aux petits oignons, lancez le jeu avec New Game. Sélectionnez la difficulté et l'épisode. Laissez mijoter quelques secondes dans le niveau pour vérifier que c'est OK. Maintenant, passez en mode "console" (tapez sur la touche «≤» située en haut et à gauche du 1 2 3 4...). Tapez le Cheat IMPULSE 9 ou I?PULSE 9 (azerty) pour activer toutes les armes. Sauvez le jeu à la première ligne du menu de sauvegarde, ce qui crée le fichier S0.SAV dans le répertoire QUAKE/ID1/S0.SAV. Éditez le fichier en mode "texte" (EDIT du DOS par exemple)

| dans to reportant de miero in orie | THE EDITOR OF THOSE COME TENTE OF DOC | pui onomproj. |
|------------------------------------|---------------------------------------|---------------|
| RECHERCHER LES LIGNES: | MODIFIER: | FONCTIONS |
| «parm2» «100.000000» | «parm2» «999.000000» | Santė |
| «health» «100.000000» | «health» «999.000000» | Santé |
| «max_health» «100.000000» | «max_health» «999.000000» | Max santė |
| AJOUTER LES PRUNEAUX PENDA | NT QUE LE QUAKE REPOSE : | |

| «max_neaitn» «100.000000» | «max_nealtn» «999.000000» | Max sante |
|-------------------------------------|-------------------------------|-----------|
| AJOUTER LES PRUNEAUX PENDANT QUE LE | | |
| «currentammo» «100.000000» | «currentammo» «10000.000000» | |
| «ammo_shells» «100.000000» | «ammo_shells» «10000.000000» | Armes 2+3 |
| «ammo_nails» «200.000000» | «ammo_nails» «10000.000000» | Armes 4+5 |
| «ammo_rockets» «100.000000» | «ammo_rockets» «10000.000000» | Armes 6+7 |
| «ammo_cells» «200.000000» | «ammo_cells» «10000.000000» | Arme 8 |
| «parm4» «25.000000» | «parm4» «10000.000000» | Armes 2+3 |
| «parm5» «0.000000» | «parm5» «10000.000000» | Armes 4+5 |
| «parm6» «0.000000» | «parm6» «10000.000000» | Armes 6+7 |
| «parm7» «0.000000» | «parm7» «10000.000000» | Arme 8 |
| | | |

ET POUR QUE LES BALLES RICOCHENT SUR VOUS :

«takedamage» «2.000000» «takedamage» «0.000000» Invincible

Sauvez le fichier en mode "texte", après cuisson en four doux. Démoulez quand c'est chaud. Les monstres vont adorer les pruneaux !!! Pour garder actives les modifications sur le nombre de munitions, il faut utiliser les armes 6 ou 7 et ne pas ramasser les armes proposées dans le jeu. POUR QUAKE VERSION SHAREWARE 1.01

IMPULSE 255 GIVE H 1-999 Quake Damage (comme le Bersek de Doom)

Donne de l'énergie en plus

GIVE 1-8 Donne l'arme correspondant au numéro, sans munitions

REGISTERED 1 Surprise

TAPER GIVE PLUS L'INITIALE DES MUNITIONS DÉSIRÉES ET LA QUANTITÉ VOULUE :

GIVE S 200 donne 200 shell. GIVE N 200 donne 200 nails

LISTE DE CHEATS POUR QUAKE (MODE "CONSOLE"):

Qwerty Azerty CHONGELEVEL xxxx CHANGELEVEL xxxx FLY FLY FOV xx FOV xx GAMMA x.xxxxxx GQ??Q x.xxxxxx GOD GOD I?PULSE 9 IMPULSE 9 IMPULSE -1 I?PULSE)1 **KILL** KILL MAP xxxx ?QP xxxx MAP E1M8 ?QP E1?8 NAME nom NQ?E nom NOCLIP **NOCLIP** PAUSE **PQUSE** RESTART RESTORT SAY message SQY message SV_GRAVITY xxx SV°GRQVITY xxx SV_FRICTION xx SV°FRICTION xx SV_MAXSPEED xx SV°?QXSPEED xx VID°?ODE xx VID_MODE xx VID_DESCRIBEMODES VID°DESCRIBE?ODES

Fonctions

Charge le niveau désiré (comme MAP) Permet de voler avec touches C et D

Change la valeur du zoom de l'image (normal = 90) Change la luminosité (normal = 0.55) (0.400000 + clair)

Mode DIEU

Toutes les armes + clès Mode dégâts Quake (Quadruple!)

Suicide (redémarre le niveau) Charge le niveau désiré ex: E1M1 Niveau secret version ShareWare Permet de renommer le joueur Permer de Traverser les murs Pause dans le jeu (oui/non) Redemarre le niveau

Permet d'envoyer un message Modifie la gravité (ex:-10, 150) Modifie frottement (ex: 2, -1) Modifie vitesse déplacement Choix du mode graphique

Liste modes graphiques disponibles Chargez un driver VESA (UNIVBE...)

André, Thienly

Descent II

ENCORE QUELQUES CHEAT CODES POUR LA VERSION COMMERCIALE:

ALMIGHTY Invulnėrabilitė LPNLIZARD Homing weapons **FREESPACE** Level Warp

SPANIARD Toaste tous les robots dans la mine

Utilisė une deuxième fois, toaste le guide-bot

GOWINGNUT Guide bot attaque les robots **GODZILLA**

Facile de détruire les robots en rentrant dedans

Diinns

Grand Prix Manager



Si vous êtes perfectionnistes et que certaines absurdités de Grand Prix Manager vous énervent. Il est possible de mettre les noms des vrais sponsors, des vrais pneus, des vrais carburants ou le nom de vrais pilotes débutants.

- Sous PC TOOLS, éditez le fichier GPM.EXE situé sur le disque dur dans le répertoire GPM (faites en d'abord une copie au cas ou). Il suffit de remplacer les faux noms par

| les vrais: | |
|------------|---------------------------------|
| SECTEURS: | TYPE DE DONNEE: |
| 1669-1670 | noms des pilotes |
| 1671 | noms des chefs concepteurs |
| 1672-1673 | noms des ingénieurs |
| 1674 | noms des mécaniciens |
| 1675-1676 | noms des directeurs commerciaux |
| 1677 | pneus |
| | noms des fournisseurs de pièces |
| | détachées, carburants, sécurité |
| 1679 | noms des écuries |
| 1680-1681 | noms des moteurs |
| 1682-1683 | noms des managers |
| 1683-1684 | noms des débutants venant de la |
| | formule 3000 |
| 1684->1691 | noms des pièces détachées |
| 1692 | sponsors |

grand prix

du circuit

Ayrton Senna Jr

noms des pilotes détenant le record

Megaman \lambda

1694

1696-

->1698



Megaman X est trop dur pour vous? Si oui, alors faites ceci: Editez le fichier de votre sauvegarde (MMX.GMS) avec Diskedit ou PC Tools:

ADRESSE HEXA DEPLACEMENT ADRESSE HEXA DEPLACEMENT Sauvegarde 6 A8 soit 168 Sauvegarde 7 C7 soit 199 Sauvegarde 1 D soit 13 Sauvegarde 2 2C soit 44 Sauvegarde 3 4B soit 75 Sauvegarde 8 E6 soit 230 Sauvegarde 4 6A soit 106 Sauvegarde 9 105 soit 261 Sauvegarde 5 89 soit 137 Sauvegarde 10 124 soit 292 Puis à cette adresse précise, mettez ceci: 4B 00 00 00 0F F0 10 00 FF Vous aurez alors toutes les armes, toutes les armures, 75 vies (c'est le maximum), votre barre d'énergie au maximum, 4 Sub.T et il ne vous restera plus qu'à faire le dernier stage.

Exemple: vous voulez faire cette manip avec la sauvegarde 2, éditez le fichier MMX.GMS, allez à l'adresse 2C ou déplacement 44, puis mettez 4B 00 00 00 0F 00 FF 01 00 00 FF FF 00 00 FF.

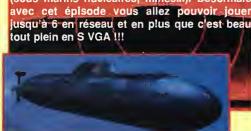
CD Lyre

Ouvert du Lundi au Samedi 9h-18h30 Heure terrestre



295 F

Reprenez du service avec de nouvelles armes (sous marins nucléaires, mines...). Désormais avec cet épisode vous allez pouvoir jouer jusqu'à 6 en réseau et en plus que c'est beau









Syndicate Wars 335F







THIS MEANS WAR VE

249 F

219 F

235 F

295 F

289 F

275 F

TOMCAT ALLEY

TEK WAR VF

TOTAL MANIA

TRIVIAL PURSUIT

TOP GUN

TILT

C'est din ne NON!!! Tu crois ne c'est un Love Symbol sur son Front!



Scenary disk vf





VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN! REJOIGNEZ

159F

CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. Tout pour vous développer passionnement

CD ROM PC CDXINTERACTIFS

LE CD X DU MOIS **BEST OF DIRTY DEBUTANTES 1** casting vidéo moy de Irès bonne

quelité où on voil débuier Tebelhe Cash par exemple : Chameleons interactive game CYBERIX CYBERXPERIENCE VF 279F 295F DIVA X ARIANA VF DIVA X REBECCA VF (NEW) 265F Interactive Draghixa vi 285F Interactive Tabatha vf 285F Lipstick Lesbians (lilm) 189F MASCARADES VF (3 CD) NEW Sexy Zapping VF Space Sirens 2 Tabatha contre Draghixa VF 275F Le dernier B.ROOT est arrivé Virtual presence 1 Eve vf 299F

Virtual Sex Virtual Sex Shool 285F Virtually Yours 2 245F Virtually Yours 2

Coll Laetitla : X AMATEURS en vf :

L'école de Laetilla 235F Best of stars de Lactitla 235F

Intimité violée **DBLE XPERIENCE VF** 265F

CD X MANGAS

265F

TEMPLE DE L'AMOUR

Erotika Manga Déborah Manga VF NIPPON obsession 2 video vf NIPPON obsession 3 video vt 249F UROTSUKIDOJI COLL 3CD 349F

CD GAY

DAVID Burill 349 F

CD 4500 Photos à 199 F 4500 Photos classées par Ihèmes VOYEUR 1: 199 F

VOYEUR 2: 199 F

CD 900 Photos GIF à 99 F Trio & more - More lesbos

Cuir & vinyl Blow job spécial

Lingerie - S.M. spécial Sodo spécial



3D LEMMINGS VF ABSOLUTE ZERO VF ABUSE VF 299 F ACTUA SOCCER VF ALBION VF ALIEN TRILOGY ANGEL DEVOID APACHE LONGBOW VF 339 F ASSAULT RIGS VF A TACTICAL lighter vI 335 F AZRAEL'S TEARS BAKU BAKU ANIMALvf 289 F BATAILLE des ardennes vi BATTLE ARENA TOSHINEN BERMUDA Syndrome BIG RED RACING VF 299 F 289 F CAESAR 2 VE 279 F CHAOS OVERLORD Tél. LES CHEVALIERS BAPHOME 295 F CHRONICLE OF SWORD VF 299 F

CHRONOMASTER CIVILISATION 2 VF 335 F CIVIL WAR VE 315 E COLONIZATION VE 339 F COMIX 249 F COMMAND ET CONQUER VF 299 F C&C OPERATIONS SURVIES 129 F CONQUEROR VF 289 F CONQUEST NEW WORLD CRUSADER NO REMORSE 245 F CRUSADER NO REGRET 295 F CYBERIA 2 319 F CYBERMAGE VF 329 F 329 F CYBERSTORM DEEP SPACE NINE 339 F 335 F **DESCENT 2** DESTRUCTION DERBY VF 285 F DIABLO DUNGEON KEEPER VF Tél. **EARTH SIEGE 2 VE** 295 F EARTH Worm Jim 1+2 FURO 96 VF 295 F FADE TO BLACK VF FANTASY GENERAL VF FATAL RACING VF 329 F 285 F FINAL DOOM FIRESTORM THUNDER FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF 365 F DATA disk pour Flight S 329 F FLIGHT UNLIMITED VF **FOOTBALL PRO 96** 299 F **GABRIEL KNIGHT 2 VF** GENDER WARS VE 295 F GENE MACHINE 275 F GENESIA VE HARDLINE

HARVESTER VF HEART OF DARKNESS HERETIC 285 F HEXEN DEATHKING VF 175 F INDY CAR 2 VF 235 F IRON ASSAULT VF ISHAR TRILOGY VE 285 F KICK OFF 96 KINGDOM 'O' MAGIC VF 325 F LAND OF LORE 2 VF Tel. 275 F L'ENTRAINEUR VE LIGHTHOUSE VF LINKS LS M.D.K Tél. MANIC KART VE MAGIC GATHERING Tél. **MORTAL KOMBAT 3** MYST VF 345 F **NBA LIVE 96 VF** NEED FOR SPEED 315 F NFS Special edition 335 F NHL HOCKEY 96 NORMALITY VF OLYMPIC GAMES VF 295 F PGA TOUR GOLF 96 VF 309 F 345 F PHANTASMAGORIA VE PHANTASMAGORIA 2 Tél. PINBALL ILLUSIONS 259 F 275 F **PLAYER MANAGER 2** POLICE quest swat vf PROPINBALL THE WEB 265 F PSYCHIC DETECTIVE RAYMAN VE 265 F RIPPER R & R ancient empire vf 309 F ROAD RASH WIN 95 COMMANDEZ PAR: N. PAR TELEPHONE:

SCREAMER VE SENSIBLE W soccer vi 195 F SETTLERS 2 VF SHADOW WARRIORS 335 F Tél. SHANNARA 295 F SHELLSHOCKS VF 279 F SHIVERS VF SHOCKWAVE ASSAULT 325 F SILENT THUNDER 295 F SIM ISLE SIM TOWER VE 289 F SIM TOWN VE 335 F SONIC CD SPACE BUCK 295 F 265 F SPACE HULK WIN 95 155 F SPEED HASTE VE 289 F SPEED RAGE VF 289 F 309 F SPYCRAFT STARFIGHTER 3000 289 F STAR TREK KLINGON Tél. STAR TREK NEXT GEN STAR TREK OMNIPEDIA 269 F STEEL PANTHERS VE STONEKEEP VE 309 F S.T.O.R.M VF 325 F SUKOV 27 VE 295 F 275 F SUPER BUBSY SYNDICATE WARS 335 F TEAM F1 TERRA NOVA VF Terminator fut schock vf 295 F TIME COMMANDO VF TFX Eurolighter 2000 vf 309 F THE HIVE WIN 95 295 F THEME HOSPITAL

ULTIMATE DOOM 245 F **URBAN RUNNER VF** Lost in town VIRTUAL KART VE 249 F VIRTUAL SNOOKER 355 F WING commander 2 vI WING commander 4 vI 125 F 359 F 159 F 175 F WIPE OUT WITCHAVEN VF WITCHAVEN 2 VF WORLD RALLYE FEVER 249 F ZIDANE FOOTBALL VE 329 F ZORK NEMESIS





| CD Lyre |
|--|
| GARANTIE |
| La Garantie de Confiance |
| Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous |
| pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé, |
| CD Lyre c'est comme ça! |

| Par Fax: (161) 60 88 10 11 00 01 60 88 10 11 | AVANT LE 10 OCTOBRE (16 1) 60 89 31 31 APRES LE 10 OCTOBRE 01 60 89 31 31 | 58, RUE DE PARIS 91100 CORBEIL |
|---|--|--|
| Nom: | Adresse: | |
| Prénom: | Code Posial: | Ville: |
| Produ | uits Prix | Tel. Réglement : Cheque à l'ordre de CD LYRE o Cheque o Mandat o Contre remboursement + 38 F o CarteBleue/_ Date d'exp. |
| | Frais d'envoi | Signature. |
| Frans d'envoi : 32 F (France France éco j+5 : 24 F | metropolitaine) colissimo j+2 Materiel : 60F frais e DOM -TOM -CEE : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 | |

eux Crae

Au pays de la manette enchantée, "Il était une fois, une bande de copains, toujours prêts à donner un coup de main. Quand vinrent les âges sombres, Jack alla trouver son ami l'alchimiste, dans son antre

- Comment dois-le procéder maître? s'enquit le leune aventurier - La procédure est simplissime, répandit le viell homme. À l'aide de cette plume d'oie magique, porte sur le parchemin tes interrogations et réponds à celles de tes amis, puis achemine le tout à : Magick Joystick. En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex."

Questions

STONEKEEP (PC-CD)
Après avoir vaincu les créatures de l'ombre et délivré le dragon, je me retrouve bloque dans le niveau des «anciens». Jusque-là, mon parcours a été le suivant : Entrance to stonekeep, Ruins of stonekeep 1&2, Sewers beneath stonekeep, Sharga mines 1&2, To the temple, Temple of throggi, Feeding grounds 1&2, Drawen fortress, Ice caverns, Gates of the ancients. The pits. Actuellement, mes deux compagnons Skuz et Enigma ne me sont pas d'une grande aide. Il semblerait que je sois bloque sur les deux derniers niveaux. J'ai tout explore dans les moindres recoins, récupére tous les objets... Le seul indice dont je dispose est une énigme qui stipule : "The center is the key". Sur la carte "Gates of the ancients", le centre apparaît clairement, mais je ne vois aucune issue possible. Où se trouve le passage au niveau suivant ? Comment y accèder ? De même, je m'interroge toujours sur le mystérieux Wahooka. Un détail a dû m'echapper, et je tourne en rond. Pouvez-vous m'aider?

Réf.: N°7501, Emmanuel

LOST IN THE TIME (PC

J'ai un petit problème dans Lost in the Time. Je suis bloque à l'intérieur de la maison, à côté de la cheminée. Il y a un renfoncement qui sonne creux. Que faut-il faire pour ouvrir ce passage? Et la cheminée, comment faire pour l'allumer? Puis pour le tuyau d'arrosage, comment fabriquer de la fibre de verre ? Qui peut m'aider ? Merci d'avance.

Réf.: N°7502, Sébastien

MYST (PC-CD)
Je me trouve bloque dans une île. Il s'agit de 1'île où se trouve une sorte de labyrinthe, d'où on doit sortir avec une navette sur rails. Je ne trouve pas la sortie, et ne comprends pas le mécanisme du système d'ouverture des portes. Je vous serais extrêmement reconnaissant de m'indiquer la solution à mon problème.

Réf.: N°7503, Benoît R.

KYRANDIA 3 (PC-CD

Je suis coince, depuis un bon moment, sur l'île des chats. En effet, même si j'ai en ma possession les six pierres précieuses, je bute sur l'énigme des statues. Merci à celui ou celle qui prendra la peine de m'aider.

Réf.: N°7504, La Hache Vertbois

DISCWORLD (PC

Dans Discworld, je suis bloquée juste avant l'act IV. Pour me débloquer, j'ai lu la soluce apparue dans le Joystick nº 62. J'ai tout recommence depuis le début (ce qui n'est pas une mince affaire, car même avec les soluces sous les yeux et en connaissant le jeu par cœur, il est long!) et suivi les indications : il y est conseille de prendre la décalcomanie en faisant le zouave au bout d'une ceinture en caoutchouc. Puis : «Acte IV. Revenir sur la place après l'animation, prendre la cle sur lady Ramkin...» Je reviens donc à la place. Et là, rien. Enfin, quand je dis rien, c'est-à-dire les mêmes zoulous qu'avant. Et pas plus de lady Ramkin que de Bill Clinton ou de reine Elisabeth. Please, s'il vous plaît, bitte, por favor, y aurait-il une âme charitable qui pourrait me décoincer ? A-t-on besoin de la bourse, du masque et du caca-mouflage (je crois qu'il y a encore un autre objet, mais je ne m'en rappelle pas) ? Si oui, comment les avoir ? Réf.: N°7505, N.T.M.

SPACE QUEST 5 (PC

Je suis en difficulté dans la base, juste après l'examen. J'ai bien réussi ce dernier en pompant honteusement sur mon camarade de droite. Mais une fois posé les trois plots oranges, une espèce de mutant bizarre m'empêche de passer. Comment faire pour arriver à sortir de la base ? Que faire aussi après que le Goliath m'ait attaqué ? J'ai plusieurs objets dont je ne connais pas l'utilité : fusible de rechange, pièce pour la supralumière, argent. Je ne sais pas non plus comment rendre mon vaisseau invisible. Merci pour les renseignements.

Réf.: N°7506, James, Alex

CYBERIA (PC

Je m'énerve dans Cyberia, aussi j'espère que vous pourrez m'aider. Voilà mon problème : après avoir posé le Cyberia près de la base secrète, il m'est impossible de trouver le mot de passe pour rentrer dans la salle des ordinateurs. Comment dois-je faire?

Réf.: N°7507, Gwen

LEISURE SUIT LARRY 5

(PC)
Dans LSL5, je suis bloque dans le building «K-RAP», à un des moments du jeu où l'on incarne Patti. Il y a une porte que je ne peux pas ouvrir car il faut un code d'accès que je ne connais pas. Y a-t-il quelqu'un qui puisse me dire comment ouvrir cette porte, ou bien ce qu'il faut faire dans la pièce où je suis bloque?

Réf.: N°7508. Dok

SIMON LE SORCIER (PC

Au secours, à l'aide I J'adore les jeux d'aventure, mais je suis nul. Résultat : je suis coince en début de jeu. Dans SLS, comment faire pour avoir de l'argent, entrer dans la mine des nains (j'ai la barbe mais pas le mot de passe), trouver la baquette du nécromancien ?

Réf.: N°7509. Un sorcier débutant



OPERATION STEALTH (PC

Réf.: N°6505, Yann

Voici ce que tu dois faire dans la base sous-marine, à partir du moment où tu as ligoté le garde dans la salle de bains (prends vêtements, verre, etc.). Sors de la salle, va vers le bas. Actionne la porte et entre. Là, explore tous les tiroirs et ramasse les objets. Il faut disposer des tampons vierges et des lacets. Sors de la salle et utilise les lacets sur toi. Va à droite et passe la porte. Actionne le débarras et récupère le canot de sauvetage. À présent, actionne les vêtements. Prends l'ordre de mission, remplis le verre à la fontaine puis sors de la pièce. Va vers le haut, un homme demande un verre d'eau. Va en haut puis à gauche, passe la porte et utilise le verre d'eau sur l'homme. Comme il a le dos tourne, il est facile de voler le tampon. Retourne à la fontaine. Mets le tampon sur le tampon encreur et tamponne l'ordre de mission. Sors de la salle et va vers le haut. Place-toi très près du dactyloscope. Actionne le paquet de cigarettes, actionne une cigarette (pas la 4e !). Utilise le papier sur le verre et l'empreinte sur le dactyloscope. Passe le couloir, mets l'ordre de mission tamponné dans la boîte aux lettres. Voilà, tu peux franchir la barrière laser. Bonne chance pour la suite

James

HEXEN (PC

Réf.: N°6901, Philippe D.

Cher aventurier, j'ai une solution à ton problème, même si elle est un peu bestiale : tricher ! Hexen est suffisamment dur au niveau des énigmes pour qu'on puisse se débloquer de cette manière sans honte. Dans la version complète du jeu, il te suffira donc de taper le code LOCKSMITH (en OWERTY bien sûr) pour disposer de toutes les clefs. Si tu désire trouver par toi-même les fameuses clefs en question, utilise le code CASPER pour traverser les murs. Pour le mode "invincible", tape SATAN.

La Hache Vertbois

THE LAST DYNASTY (PC-CD)

Réf.: N°7205, Nicolas

Tu n'arrives pas à trouver de niveau 3, parce qu'en fait, il n'y en a pas. A partir du moment où tu trouves le circuit imprime sur le bureau, voici ce qu'il faut faire :

Sors de la salle de repos; va dans la 2e salle du labo (là ou as détruit le robot à l'aide du laser); Gauche, Avance, Av., A, A, Droite; monte les escaliers; D, A, A, A, A; utilise la carte imprimée sur le lecteur gauche et la carte magnétique sur le lecteur droit; touche le clavier; Recule, G, A; va vers la sortie; ouvre la porte; D, A, D; monte les escaliers; A, G, A, G; clique sur le centre de transfert; mets la carte magnétique dans le lecteur, le bracelet dans l'autre; tapote le clavier, ton bracelet est mis a jour; recule, A, D, A; ouvre la porte; A, D, A, A; ouvre la porte de l'ascenseur; descends puis sors puis G, A; va vers le pylône; utilise le vérin sur l'armoire; déplace l'armoire; va au niveau - 2, G, A; prends le trépied, recule, G; monte et sors de la salle, A, D, ouvre la porte; utilise le trépied sur le vérin et place l'ensemble devant le bouton de l'ascenseur. Tu vas devoir faire vite l Clique le verin et enclenche la minuterie, R, monte et sors; A, A, monte les escaliers; D, A, A, A, D, A, A, D, A, A, (la porte rouge), A, A, utilise la télécommande et le crochet; à nouveau la télécommande puis A, D, niveau -1, D, A, G, A, A, G, G, vers le pylône, vers le niveau -2, A, G, va sur le contrepoids de l'ascenseur; D, A, D, D, A, G, entre dans l'ascenseur.

À partir de là, c'est du tout cuit.

Dok

DUKE NUKEM3D (PC) Réf.: N°7402, Jim Mulder

V'là de l'exclu. ! Tous les niveaux secrets de Duky Duke 3D, V. complète 1.3D! On est prêt? On avale son p'tit steroid! On enclenche le Devastator... Let's kick some ass! Dans la première histoire (L.A. Meltdown), on accède au 1er niveau secret à partir du 4e niveau «Toxic Dump». Il faut se retrouver dans la rivière souterraine toxique verte menant à la fin du niveau. Vos bottes protectrices vont en prendre un coup, mais laissez-vous charrier par le courant en regardant le mur de gauche. Tiens, tiens, une crevasse ! Un petit coup de RPG ou une grenade, et boum ! Let's go to «Launch Facility». Dans la deuxième histoire (Lunar Apocalypse), il y a deux niveaux secrets. Le premier peut être atteint à partir du 5e niveau «Occupied Territory». Terminez d'abord le niveau. Si tout va bien, vous venez de repeindre le mur avec les tripes des Boss de fin de niveau. Dans la pièce où flotte une projection holographique de crâne verdatre. Placez-vous sur l'espèce de pont au milieu, et levez les yeux. Damned! Quel crétin a collé un interrupteur si près du plafond ? Bang ! Bang ! Un p'tit coup de flingue. Ho, ho... que vois-je dans le mur? Branchons l'aspirateur, ou plutôt le Jetpack et fonçons vers «Spin Cycle». Vous avez pietiné les vilaines trognes d'envahisseurs jusqu'au 8e niveau «Dark Side»? Essayez «Lunatic Fringe». Pour l'atteindre, quand vous serez arrivé à la salle au «monolithe» noir, avec les cosmonautes à moitié bouffés, placez-vous en face du monolithe et regardez en haut à droite. By Jove ! Une crevasse... Explosez-moi tout ça au RPG. Et welcome to the niveau secret. Dans la troisième histoire (Shrapnel City), il y a également deux niveaux secrets. L'accès au premier se trouve dans le 5e niveau «Movie Set»: Allez au plateau de cinèma décoré du grand radar. Actionnez la pancarte USA taggée... Jackpot ! Go, go, «Tier Drops» gol Le dernier niveau secret «Freeway» s'atteint à partir du 8e niveau «Hotel Hell». Allez vous baigner à la piscine et traversez la cascade encadrée des 2 braseros. Hé, Hé... un mécanisme d'autodestruction. Mais, mais ? ces traces de sang sont à la taille exacte de ma main ??? Oups, j'ai failli oublier le 2e niveau secret de l'histoire 1 : «Faces of Death». Pour y aller, lancez le jeu par DUKE3D /V1 /L7 (essayez aussi /L8). Pour en revenir au scaphandre spatial utilisable, il existe une mention à ce sujet dans USER.CON, mais je ne crois pas qu'il serve dans le jeu. Bonne chasse, it's hour to chew bubble gum...

Chris Nukem 4D















Sélectionnez et recevez gratuitement*

affiche disquette

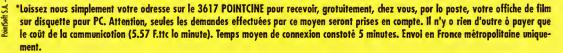
d'un film actuellement sur les écrans



Lille

en composant le 3617 PointCiné

5.57 FTTC LA MINUTE

















Jeux Crack!

Tout va mai ? Courage... Redonnez l'espoir à votre copain Jojo l'ordinateur. Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques en détail. Après tout, peut-être est-il encore temps. Écrivez à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

REPONSE MICRO

PROGRAMMATION EN C

Pour apprendre à programmer, le C et ses émanations diverses (C++...) sont plutôt à éviter, à moins d'aimer les attaques frontales ou d'être suffisamment motivé. Bien que ce soit le langage de choix des développeurs «pro», il demande d'être aguerri à la programmation ; en revanche, il permet d'exploiter à 100 % un ordinateur, et les programmes compilés en C sont très rapides (un peu moins que ceux assembles). L'assembleur est ce qui se fait de plus puissant, rapide et efficace en occupation mémoire. Puisque là on travaille directement avec les instructions gravées dans le microprocesseur. En revanche, comme on travaille avec les fonctions élémentaires, créer de gros programmes évolués est beaucoup plus fastidieux et long. Il n'est donc actuellement utilisé que pour de petits programmes, voire pour optimiser les parties critiques en vitesse ou nécessitant un contrôle très précis du hardware d'un programme en un autre langage (oui, on peut parfois mixer les genres : Langage Machine + C, L.M. + PASCAL...). De plus, un programme écrit pour un type de processeur n'est pas forcement compatible avec un autre (un prog. en assembleur 68030 ne peut marcher sur un Pentium). À l'inverse, les programmes en langage évolué (C, PASCAL...) s'affranchissent du type de processeur et sont plus facilement adaptables d'une machine à l'autre. L'un des plus simples langages reste le Basic. Il en existe diverses moutures (le QBASIC est livré d'office avec DOS). Le Visual Basic Microsoft est plutôt réussi (pour une fois qu'on peut dire du bien de Microsoft!). Assez puissant et simple d'emploi, il permet l'usage des ressources de Windows en «mâchant» une grande part du travail. Vous pourriez vous tourner vers le PASCAL. Ce langage est supérieur au Basic au niveau structuration, tout en restant facilement compréhensible (en étant un peu angliciste). Les programmes compilés en PASCAL sont presque aussi «bons» que ceux en C. Si la Bill Corp vous donne des boutons, les produits Borland ont toujours été d'excellentes alternatives (voir leur C++, Turbo PASCAL, PASCAL DELPHI) sans oublier ceux des autres marques (Symantec, Watcom, etc.). Il existe bien d'autres langages (Cobol, Fortran, Lisp, Forth, ADA, etc.), mais actuellement le gros de la troupe des programmeurs se cantonne autour des 4 précèdemment cités.

REMPLACER INTEL PAR UN AMD

En général, cela ne pose pas de problème pour les modèles 5 V, on peut directement remplacer un 486 DX 33 par le DX2 66 ou par un DX 80 en montant la fréquence bus à 40 MHz. C'est plus problématique pour la classe des processeurs aux performances proche du Pentium, car déjà ils fonctionnent en 3,3 V et les anciennes cartes mères sont en 5 V. De plus, ils peuvent intégrer des fonctions non disponibles dans les processeurs Intel (cas de l'AMD DX4 120 et de son option de cache Write Back interne). Il faut donc dans ce cas disposer d'une carte mère avec un BIOS adapté au type de processeur que vous comptez utiliser.

MÉMOIRE SUPÉRIEURE ?

La mention "mėmoire supėrieure" qui apparaît lorsque vous tapez MEM sous DOS correspond aux 384 Ko juste au-dessus des 640 Ko de "mémoire de base". Aux temps héroïques, les microprocesseurs géraient moins de mémoire (les 8088/8086 ne disposaient que d'un Bus d'adressage sur 20 bits soit 1 Moctet, les choses n'ont évolué qu'avec l'apparition du 80286 et ses 16 Mo adressables I). Microsoft pensait qu'on ne dépasserait jamais les 640 Ko de mémoire utilisateur; et donc DOS fut conçu avec une vision d'avenir étriquée, qu'il a malheureusement conservée très longtemps pour les sacro-saintes (grrr...) raisons de compatibilité. La zone au-dessus des 640 Ko restant réservée au système d'exploitation pour divers composants du système non accessibles utilisateur mais consommant de la mémoire. On y trouve donc le BIOS (en mémoire morte ROM, en général), des pages de mémoire graphique, des zones d'entrée/sortie, etc. Aujourd'hui, on dépasse largement 1 Mo de mémoire vive. Ce qui fait que cette zone mémoire s'est retrouvée entièrement recouverte par de la mé-

moire vive. Évidemment, utiliser cette mémoire posait problème, car à certains endroits il existait délà des occupants. On a donc contourné le problème en utilisant seulement les parties non utilisées, dans ces 384 Ko (en y déplaçant le DOS par DOSHIGH ou en y mettant divers drivers en UMB par LOADHIGH). Notez que certaines cartes mères ont des options de «memory remaping» (voir options du SETUP) qui permettent de récupérer la mémoire supérieure completement en déplaçant à des adresses moins gênantes le BIOS et tutti quanti. Quant à la gestion de la mémoire paginée (EMS), si vos programmes l'utilisent, le meilleur parametre à utiliser avec EMM386 est RAM (l'ordinateur creera alors de la mémoire paginée uniquement en cas de besoin). Il est normal que selon les options d'EMM386, la taille de mémoire supérieure varie : en effet, ce dernier en utilise justement une partie pour gérer la mémoire paginée quand elle lui est réclamée.

PROBLÈMES DE PATH

Après une mise à jour DOS ou après avoir déplacé des répertoires sur votre disque, vous n'arrivez plus à lancer directement certains programmes pourtant présents sur votre disque dur. Il s'agit sûrement d'un problème de PATH (chemin d'accès. PATH tapé seul sous DOS affiche les chemins activés) ne correspondant plus à la position physique des programmes. L'instruction PATH de l'AUTOEXEC.BAT définit tous les chemins où l'ordinateur ira chercher automatiquement les programmes à exècuter, quel que soit le répertoire de départ. Si vous êtes sur l'unité E: et tapez CHKDSK, l'ordinateur va aller tout seul dans le répertoire C:\DOS et lancer le logiciel demandé si dans l'instruction PATH l'accès au répertoire C:\DOS est spécifié. Vous avez bien sûr le droit de rajouter à la ligne PATH les répertoires contenant vos programmes usuels. Exemple de PATH : PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;E:\WORD;D:\UTIL;D:\TOOLS; D:\COMP\PKZIP;C:\BAT

CD-ROM ET GRAPHISME SACCADÉ

Normalement, à partir des lecteurs CD-ROM quadruple vitesse, les problèmes de ralentissement d'affichage et d'animations dus au chargement devraient être très réduits. Si vous y êtes confrontés, essayez les astuces suivantes : 1) Ouvrez plus de canaux d'accès au fichiers : modifiez la

valeur de FILES dans le CONFIG.SYS du DOS (mettez 40).

2) Essayez de mieux configurer le driver de CD-ROM (ils comprennent parfois un cache mémoire, auquel cas allouer plus de mémoire augmente les performances).

3) Changez de driver CD-ROM pour un plus récent.
4) Utilisez un cache mémoire (sous DOS 6.22, SMARTDRI-VE dispose d'une option pour cacher le CD-ROM).
5) Copiez les animations sur disque dur (radical).

6) Utilisez un accélérateur logiciel genre CDSPEED (en pratique, à l'heure ou l'on trouve des lecteurs 6X autour de 400 F, il vaut mieux investir dans l'achat d'un nouveau lecteur). Ces recettes s'appliquent évidemment aux lecteurs plus lents, mais elles ne transmuteront pas un humble X2 en fringant octuple vitesse.

SON AIGU CONTINU, JEUX ET MIDI

Avec une Sound Blaster 16 équipée d'une extension MIDI, il arrive en effet qu'avec d'anciens jeux, la musique Midi finisse par se transformer en une note aigue continue assez désagréable (cas classique également avec d'autres cartes sonores). Si vous n'avez pas de conflit d'adresse ou d'interruption (le programme TESTSB16 fourni avec la SB 16 est utile pour les détecter), c'est qu'il s'agit du jeu qui gère mal la musique MIDI; le plus simple est alors d'employer le son FM standard.

MON DISQUE S'EST FORMATE TOUT SEUL!

Il est extrêmement rare qu'un disque dur se formate tout seul (heureusement !). Si vous êtes sûr de ne pas avoir fait

de fausse manipulation (FORMAT est une instruction dangereuse, employez UNDELETE et UNFORMAT du DOS pour essayer de rattraper les dégâts, si c'est le cas), il y a une chance non négligeable que vous soyez confronté à un problème de virus. Dans ce cas, il faut créer une disquette système sur une autre machine «saine» et vous procurer un antivirus, lui aussi sur une disquette saine. Protègez en écriture vos disquettes. Bootez sur la disquette système (il faut que le SETUP soit configuré en boot sur A: en premier, vous remettrez le boot prioritaire sur C: une fois le problème règlé). À présent, lancez l'antivirus et «réparez» le disque. Si vous avez de la chance, vous récupèrerez peutêtre une partie des données une fois le virus détruit, en utilisant PCTools ou équivalent.

PC PLANTÉ DANS LES JEUX DOS!

Il peut y avoir de très nombreuses causes au blocage subit de jeux. C'est un problème assez classique rencontré avec les jeux utilisant le «DOS extender DOS4GW». La première chose à faire dans ce cas est d'essayer de modifier les paramètres du SETUP. Si lorsque vous désactivez la mémoire cache, tout rentre dans l'ordre, il y a fort à parier qu'il s'agisse d'un problème de SETUP. Si vous disposez d'une option «ALE enable», validez-la, cela peut grandement améliorer les choses. Modifiez également les paramètres touchant à la mémoire vive et au cache (ajoutez des Wait-States et essavez des Cycle de lecture plus lents). Bien entendu, il faut faire varier un à un les paramètres et tester systématiquement. De même essayez de désactiver la «mémoire shadow». Si vous utilisez un processeur exotique (NextGen, etc.), validez l'option «alternate instructions» du SETUP si elle existe. Ce type de problème peut également être provoqué par une panne de la mémoire vive : imaginez qu'un seul bit soit grille, cela suffirait à corrompre les données et à provoquer des plantages aléatoires. Pour tester les problèmes mémoire, il faut utiliser un logiciel qui dispose d'un test bit à bit (il va tester individuellement chaque bit mémoire, ce qui peut prendre du temps !) comme Checkit ou Norton Utilities. Autre methode, remplacer vos barrettes mémoire par des barrettes OK. Certains virus provoquent également des plantages sournois, donc vérifiez votre système à ce sujet. Bien d'autres possibilités existent, suceptibles de planter un logiciel :

1) Une taille mémoire vive insuffisante à la bonne execution : dans ce cas, il faut creer une disquette de boot minimale ne chargeant en mémoire que le strict nécessaire (vous trouverez facilement une ample documentation à ce sujet) 2) Un logiciel endommagé : les disques durs étant ce qu'ils

«saute» tout à fait naturellement ; dans ce cas, une réinstallation vient à bout du problème.

3) Une incompatibilité logicielle ou matérielle : votre programme peut très bien ne pas supporter tel type de carte graphique peu courante ou tel utilitaire pourtant si pratique lancé au préalable. Pour l'incompatibilité logiciel, même méthode qu'avec les problèmes mémoire, démarrez sur une config minimale (essayez de retirer EMM386 du config.sys). L'incompatibilité matérielle est plus difficile à cerner. Contactez l'importateur du jeu ou mieux (quand on a Internet) l'éditeur. Il existe peut être un patch ou une nouvelle version du jeu prenant en compte le problème.

4) Un logiciel bugge: eh oui, un programme, quel qu'il soit, est toujours imparfait, et des plantages peuvent en découler. À moins que vous soyez capable de patcher vousmême le problème, là encore une seule solution: la recherche de patches, mises à jour ou nouvelles versions. On peut citer en exemple toute une série de logiciels ludiques fonctionnant parfaitement sur 486 (Lands of Lore...), mais refusant toute collaboration avec les machines Pentium.

24 HEURES SUR 24 SOLUCES & ASTUCES SUR 3615 JOYSTICK

Un combat sans fin...





Des zones de combat immenses



Tout peut être détruit

2

Superbe graphismes SVGA en 3D



Tactique et action pure

L'homme contre la machine

Plongez dans une guérilla urbaine futuriste et sans pitié. Guidez vos commandos dans des combats acharnés.











J'reviens de Londres. Les Anglais, y trinquaient avec de grosses chopes sur les terrasses des pubs. En les matant, j'entendais résonner en moi l'appel de la bière... "Viens boire une mousse... hum... une mousse toute fraîche... viens...". J'ai bien failli me laisser happer, mais pas question, j'étais là pour Discworld2! Le premier Discworld avait fait date, on me promet que le second sera son digne successeur. Je lâche



Un monde ma

ma pinte et accours

illico presto.

iscworld, ça ne vous dit rien? Peutêtre avez-vous entendu parler du jeu... Mais les bouquins de Terry Pratchett, vous connaissez? J'imagine que non. Leur diffusion en France est quasi confidentielle. Pourtant, posez la question à n'importe quel Anglais, il bondira comme un damné. Là-bas, Discworld est un succès énorme, comparable à celui du Seigneur des Anneaux. C'est dire l'importance que représente ce projet pour Perfect Entertainment, les développeurs de l'excellent Discworld I, qui nous concoctent en ce moment même Discworld2. L'une des aventures les plus attendues de la rentrée.

IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS UN MONDE LOINTAIN ET PLAT...

C'est l'histoire de Rincevent le sorcier, élève de la célèbre Université de l'Invisible. Les camarades et les professeurs de Rincevent aiment polémiquer et tergiverser, mais s'accordent unanimement sur un unique point : Rincevent est le plus minable sorcier de l'univers. Alors on évite Rincevent le nul, Rincevent la honte, mais parfois, quand il y a une mission vraiment désagréable, voire extrêmement périlleuse, on se souvient soudain de son existence, et c'est à lui qu'on la confie.

Rincevent, il est vrai, est parfaitement armé pour les missions dangereuses, car il possède





un remarquable instinct de survie engendré par sa profonde lâcheté. Il présente également un don inné pour les langues et sait hurler "Pitié, ne me tuez pas !" dans une centaine de langues et dialectes. Rincevent n'a pas d'amis — ça facilite les adieux — et son seul compagnon est un coffre avec des jambes, qui le suit fidèlement

partout où son maître va risquer sa peau à deux

balles. Rincevent, ce minable, ce sera vous.

LA MORT EST AU PLUS MAL

L'histoire commence dans la salle où Rincevent s'essaye encore une fois à une expérience magique : la fabrication d'une bombe. Fait exceptionnel, l'invention marche, mais La Mort, qui passait par là au moment de l'explosion, se retrouve grièvement blessée et donc dans l'incapacité de faire son travail. L'arrêt de travail de la Mort cause d'immenses problèmes sur le Disque-Monde : les milliers de morts quotidiens ne meurent plus comme ils devraient le faire et hantent la planète, profitant, l'un les tripes à l'air, l'autre une

Tout commence ici, un marin vous insulte. Dons lo version anglaise, il parle avec un harrible occent fronçais, réfèrence ò peine vailèe à "Sacré Graal" des Manty Pythan.



Rincevent, un héras passablement libidineux.



Le caffre, votre seul pote.

DiscWorld2 gique et plat

Reportage DiscWorld 2



Imoge de solitude. Rincevent erre dons les rues avec paur seul ami un caffre avec des pieds.



Le système de dialogues sera basé sur les émations. Le joueur choisiro entre répondre por une sale vonne au répondre méchomment en possont por lo stupéfoction, etc.

hache plantée dans le crâne, de ce surplus de vie qui leur est miraculeusement offert. Le conseil des sorciers se réunit aussitôt en session extraordinaire et prend la décision de confier au responsable de cette catastrophe, Rincevent, vous, le rôle de La Mort. Vous voici donc avec un petit boulot d'intérimaire sur les bras.

À MANGER POUR LES YEUX, À BOIRE POUR LES OREILLES

En arrivant chez Perfect Entertainment, le premier truc qui me saute à la gueule est une énorme pile de cartons entreposés au beau milieu du couloir. Ils contiennent les 20 000 celulloïds dessinés à la main par les studios d'Annah Barbera. Le travail de 50 dessinateurs : toutes les animations de Discworld2 qu'il a ensuite fallu scanner, retravailler et colorier une à une sur Silicon Graphic Indigo. Un boulot de dingo. Les animations en 3D ont également était faites sur Silicon Graphic, en utilisant le logiciel Soft Image. Ça donne quoi ? Des sprites tout droit sortis d'un cartoon, et des séquences cinématiques qui peuvent sans rougir porter le nom de dessins animés.

UN GIGA DE TEXTES

Greg Barnett, directeur du projet, a également mis l'accent sur les bruitages et musiques de son jeu. Rob Lord, musicien, m'explique que le plus dur n'a pas été de composer les orchestrations des séquences cinématiques, mais plutôt les musiques qui tournent en fond lorsqu'on joue: "Pour finir Discworld2, il faudra au moins une centaine d'heures à un joueur moyen. Il était très important que les musiques ne soient ni stressantes, ni ennuyeuses.". Le résultat final

est un mélange de Badamenti (Twin Peeks) et de Danny Elfman (les Simpsons, Beetle Juice), très réussi à mon goût. L'autre boulot de fou concerne le mixage bruitages/musiques/doublages. Il faut dire que Discworld2, sur deux CD, contient un giga de paroles et que le scénario dialogué fait 30 cm d'épaisseur. On disait des aventures de nouvelle génération qu'elles étaient aussi lourdes à mener à bien que le sont les dessins animés; il semble que cela devienne encore plus compliqué aujourd'hui.

SUR PC CD-ROM ÉDITÉ PAR PSYGNOSIS DÉVELOPPÉ PAR PERFECT ENTERTAINMENT SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

En voici justement, des morts. Le premier a êtê pendu, mais ça ne l'empêche pas de boire des caups. Le secand est tellement décamposé, qu'an voit san âme au travers. Et le traisième, lui, n'est pos un mort. C'est "l'homme au conard", un type mystérieux ovec un canord sur lo tête.







Entretien avec Greg Barnett, grand manitou, créateur et directeur des projets Discworld 1 & 2, anglais,

donc fan de criquet, et roux.

Jay: Quai de neuf dans Discwarld 2 par rappart au premier? Greg Barnett: Techniquement, bien des chases. Les ardinateurs ant évalué, naus aussi. Cet épisade prapase de véritables animatians cançues image par image avec les mêmes techniques de cellulaïds que paur un dessin animé traditiannel, à la seule différence qu'au final, au lieu de les filmer, an les a scannées. Ce sera en haute résalutian, avec une musique en san digital. Ludiquement, an n'avait pas mal repraché au pre-mier Discwarld sa difficulté, alars que paradaxalement, sa très langue durée de vie avait été appréciée. Naus avans tenté de cancilier ces deux facteurs. La difficulté, dans Discwarld 2, sera craissante au fur et à mesure qu'an pragressera. Qui plus est, l'interface ne répandra plus à une actian impassible tentée par le jaueur par "Ça ne peut pas marcher" au "Yaus ne pauvez pas faire ceci". Le pragramme aura taujaurs une répanse adéquate qui arientera sensiblement le jaueur. Mais le jeu n'en sera pas écaurté paur autant, et il faudra au mains une centaine d'heures paur en venir à baut.

Jay : Ça dait représenter un énarme baulat de cancevair une aventure aussi langue.

Greg Barnet : Chez naus, quatre pragrammeurs, deux musiciens, un directeur artistique, un praducteur et puis mai (NDLR : Greg Barnet est scénariste et directeur du prajet) avans bassé en permanence sur Discwarld 2, pendant près de deux ans. Chez Annah Barbera, il a fallu 50 animateurs paur dessiner

les étapes intermédiaires.
Jay: D'ailleurs, graphiquement aussi le jeu a beaucaup évalué.
Les persannages sant très différents, plus stylisés.
Greg Barnet: Oui, an vaulait une esthétique plus marrante,

plus cartaan paur mieux caller à l'univers de Terry Pratchett. Camme je vaus le disais, an a canfié les animatians aux studias Annah Barbera. Les persannages, eux, ant été retravaillés par un designer qui basse paur Disney et Amblin (la baîte de Steven Splielberg). Les décars sont toujaurs fait maisan, ici, chez Perfect Entertainment.

Jay : Camment s'est passé la callabaration avec Terry Pratchett?

Greg Barnet : Le plus grand sauci de Terry Pratchett était que l'an respecte l'univers qu'il a créé. Il s'est énarmément attaché à ce qui paurrait apparaître camme de taus petits détails. Par exemple, là aù il a le plus insisté, c'est paur que la reine des elfes sait brune. Ça lui semblait incancevable qu'une femme méchante sait autrement que brune. (NDR : ce type dait cannaître man ex). Sinan, la callabaration a été beaucoup plus



simple que paur le premier épisade : maintenant, naus cammençans à être très familiers avec l'univers de Discwarld. Naus avans aussi danné une versian finale des dialaques à Terry, qui les a retravaillé en y ajautant des vannes de san cru. Jay: Une canclusian?

Greg Barnett: Pas le temps. Y a un match de cricket à la télé.



Mark Bandala, effets spéciaux : "Camment vaulez-vous que je basse canvenablement avec un écran 15 pauces ?".



DISCIVORLD, LES LIVRES

C'est L'Atalante, une petite maisan d'éditian, qui diffuse Discwarld en France. Vaus devriez néanmoins pouvoir vous pracurer les fameux bauquins de Terry Pratchett assez facilement : une héraic fantasy, délirante causine de Jack Vance ("Cugel l'astucieux") et de Dauglas Adam's ("Guide du rautard galactique").

"Le Disque-Mande est plat et se déplace à dos de quatre éléphants géants (eux-mêmes juchés sur la carapace de la gigantesque tartue stellaire la Grande A'Tuin), bardé par une chute d'eau qui se déverse éternellement dans l'espace. Les savants ant calculé que les chances d'exister d'un phénamène aussi manifestement absurde sant de une sur un millian. Mais les magiciens, eux, ant calculé que les chances uniques sur un millian se réalisent neuf fais sur dix."

(Extrait de "Martimer", de Terry Protchett. Tradeit de l'anglais par Patrick Couton. Editions L'Atalante.)



EXIC IDDIE, AN SALPON SONS DISCHANKIO

Eric Idle. Glups! J'arrive plus à avaler ma salive. Le vrai Eric Idle, celui des Manty Pythan. Y en a, c'est Mick Jagger au Jahn Lennan leur idale, mai c'est Eric Idle. Sur la versian analaise de Discwarld 1 & 2. il a prêtė sa vaix au héras du jeu. Mais sur la versian française, ce sera la vaix de Rager Carel. Ca change. Tant pis paur ma pamme. En revanche, Eric Idle a campasé et chanté une chansan spécialement paur Discwarld 2 qui sera dans le jeu français et... dans le prachain CD de Jay! Par déantalagie, je dais hélas avauer que je ne l'ai pas rencantré, mais heureusement, l'éditeur naus a faurni une interview "clef en moin". Mais un jaur je rencantrerai man idale.

Eric Idle : C'est en fait très facile. Au départ, les gars de Perfect Entertainment vaulaient simplement utiliser "Alway Look an the Bright Side of Life", que j'avais écrite paur La Vie de Brian. Je leur ai demandé paurquai ils ressartaient cette vieille chansan, alars que je pauvais en écrire une nauvelle. Ce qu'ils désiraient, c'était une chansan qui vende la mart. Ca me faisait rire, et je l'ai écrite très vite. Mais il m'a fallu des mais paur campaser la musique. C'est man vieil ami Tam Scatt qui l'a praduite. On l'a enregistrée en live, avec quinze saxaphanistes paur abtenir un san genre "shaw de Las Vegas".

E.Idle: Oui, j'aime man ardinateur, un Gateway 2000, et camme j'écris sur traitement de texte depuis des années, il m'est devenu tatalement indispensable, particulièrement paur re-lire et ré-écrire. Je suis aussi un fau de l'e-mail qui me permet de rester en cantact avec taus mes amis débiles disperses sur la planète. Et puis il y a la PythOnline, sur le Web. Vaus pauvez m'y écrire (http: www.pythonline.com). On en prafitera paur vaus sautirer un max de pagnan, en vaus prapasant de rejaindre le Manty Pythan Spam Club, au en vaus vendant des tee-shirts.

E. Idle: Paur mater le cricket.



Reportage US







Après Dark Forces. LucasArts réutilise un moteur 3D pour créer un jeu d'action sur le thème du western. Un choix très original et un challenge de taille. En exclusivité. découvrez le making of de Outlaws.









Outlaws

oleil levant, poussière de sable, bagarre au saloon, duel dans la rue principale, braquage de banques à la dynamite... nous avons tous un jour rêvé d'incarner un personnage de jeu vidéo sur le thème du western. Jusqu'à maintenant, le nombre de produits proposés était plutôt restreint et pauvre. LucasArts a mis le pied à l'étrier et s'est lancé dans un challenge de taille : la réalisation d'un jeu d'action 3D sur ce thème.

ELLE TE PLAIT, MA SŒUR, GRINGO ?

Vous incarnez un maréchal retraité qui avait décidé de vivre paisiblement avec sa petite famille, et de subsister en cultivant la Terre. Seulement voilà, un riche propriétaire terrien sans scrupule a récemment réussi à obtenir les plans de construction du chemin de fer. Cupide et sans scrupule, celuici essaye de s'approprier les terres situées sur le passage

Cupide et sans scrupule, celuici essaye de s'approprier les terres situées sur le passage de la ligne, pour y construire des villes à fort pouvoir lucratif. Là dessus, comme dans Joe Walsh et une bonne centaine d'autres westerns, des hors-la-loi tuent votre femme et votre fils. Pris de panique, ils brûlent votre maison et enlèvent votre fille, se protégeant d'éventuelles



représailles. Ce qui ne devait être qu'un coup de main parmi tant d'autres s'est transformé en un véritable drame pour le maréchal. Évidemment, après avoir enterré votre femme, vous décidez de partir à la poursuite des gringos et de sauver votre fille.

Le jeu est une succession d'épisodes vous permettant de retrouver les dix hors-la-loi qui ont fait le coup... Chacun vous permettra d'obtenir des informations vous menant au final vers votre fille et le "grand méchant". Loin d'être un tendre, le maréchal retrouvera son caractère combatif, ses réflexes au revolver et une attitude d'être à sang-froid. Une geste dans laquelle son mental se perdra et où, seule rédemption possible, vous devrez lutter contre vos sentiments de vengeance, de violence tout en y associant la passion pour votre fille. Le moins que l'on puisse dire au regard de ce scénario, est qu'il est tout droit dans la lignée des bons westerns où figurent John Wayne ou Clint Eastwood.

Pour venir à bout de ces brutes épaisses, une huitaine d'armes seront à votre disposition : colt 45, shotgun, fusil Winchester, dynamite, mitrailleuse Gatling.

ON PEINE

Le moteur du jeu reprend celui de Dark Forces (3D) et celui de Rebel Assault (2D). Le premier permet des effets de transparence à travers les vitres, d'interagir avec

le décor, de regarder le décor en haut ou en bas, de se baisser, de courir, de marcher en canard, etc. Pas complètement optimisé pour le moment, le moteur 3D n'apportait rien de plus par rapport à la concurrence. Le deuxième permet de gérer l'interaction de scènes cinématiques à n'importe quel moment jeu.

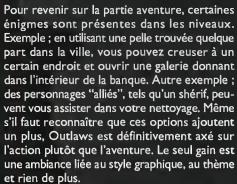
C'est au travers de neuf zones différentes que vous devrez progresser : mine, ville fan-

Reportage U.S. Outlaws



tôme, train en marche, etc. Il aurait été appréciable de pouvoir agir aussi dans une ville "animée" avec des passants se réfugiant dans les maisons avant un duel. Appréciable aussi d'intègrer un souffle de vie réelle au milieu de ces boucheries parfois peu crédibles avec la soi-disant profondeur du scénario. En plus de ces niveaux, s'ajoutent cinq environnements spécifiquement conçus pour le mode "multijoueur" (Internet, direct modem, link, réseaux).

PETITS MONDES MAIS AMBIANCE PRÉDOMINANTE



C'est d'ailleurs un point problématique car Jedi Knight, en cours de réalisation aussi mais par une autre équipe, semble bien plus avancé technologiquement. Et s'il faut reconnaître que l'objectif de ces deux produits n'est pas le même, il semblerait toutefois que Outlaws

ne réponde pas aux espérances aventure/action des concepteurs. Sachant toutefois que le développement est loin d'être terminé, espérons que le nombre



de niveaux grossira et que le moteur 3D sera amélioré.

La grande force du jeu est sans aucun doute son thème. Totalement novateur, il permet de renouveler le style des jeux d'action 3D. La bande-son, par exemple, intègre peu de musiques mais énormément de bruitages : souffle du vent, notes d'harmonica, bruits de bottes, etc. Tout est réuni pour vous intégrer dans un vrai Sergio Leone.

DES SÉQUENCES CINÉMATIQUES À LA FULL THROTTLE

Pour renforcer cette idée, nombre de séquences cinématiques absolument sublimes rythment le jeu. Un coup de pistolet pour tuer un ennemi, et hop, une séquence plein écran apparaît révélant que vous n'avez touché que son pistolet. Un mélange habile et graphiquement très sty-

lisé. Longs bras, énormes yeux, peaux burinées, expressions de visage très marquées, plans de caméra très variés, gros plans extrêmes, bref un vrai western spaghetti.

Conçus en 3D puis redessinés par la suite "à la main", les personnages sortent tout droit d'une bande dessinée. Intégralement en Super VGA, le graphisme est assez réussi. On peut regretter tou-

tefois les effets de pixellisation en approchant trop près d'un mur. La gestion graphique des ennemis utilise une technique de sprites 2D avec 8 faces. Résultat des courses, ils sont presque aussi beaux que des personnages en 3D, alors qu'en fait cette technique permet d'accèlérer le scrolling de l'écran et de multiplier le nombre d'ennemis par niveau sans surcharger la mémoire.

Espérons donc que d'ici décembre, date de sortie prévue pour la version Windows 95, Outlaws répondra à nos espérances. Pour le moment, il faut tout de même reconnaître que le challenge relevé est plutôt réussi. Une version DOS et une version Macintosh verront le jour quelques mois plus tard.

EDITEUR: LUCASARTS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
FORMAT: WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE: DÉCEMBRE







VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde **BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX**

Tél.: 01 39 87 09 90 - Fax: 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :



3615 ALLGAMES*WIA



| ARENA 2 -OAGGERFALL- | WE GAG |
|---|--|
| ARMOREO FIST | VF 349 |
| ASCEIIDANCY | VF 359 |
| ASSAULT RIGS | MF 119 VF 359 MF 299 269 |
| ARNORED HST ASCENDANCY ASCENDANCY ATTACK STACK (9 CD) ATTACK STACK (9 CD) ATTACK STACK (9 CD) AZKARI'S TEAR* BAD MOJO QUISER 3000 AD* BATTLE ROUME AROENDES - WIN- BATTLE ROUMD AROENDES - WIN- BATTLE ROUMD : GETTYSBOURG ATTLE ROUND : GETTYSBOURG ATTLE ROUND : WATERLOO* BEDLAM BEDLAM BEDLAM BENLAM ASTEEL SKY ENHAM ASTEEL SKY | TEL |
| AZRAEL'S TEAR* | MF 349 VF 329 |
| BATTLE CHINEED 3000 AD | MF 249 |
| BATTLEOROME | MF 219 |
| BATTLEGROUNO AROENNES -WIN- | VF 359 |
| RATTIEGROUND : GETTYSBOOKG | VF 359 |
| BATTLE ISLE 3 -WINDOWS- | VF 359 |
| BEDLAM BENLATU A CTEEL CAV | MF 249 MF 219 VF 359 VF 359 VF 379 VF 279 VF 119 VF 219 |
| BENEATH A STEEL SKY + CANNONEDDOFF | VF 299 |
| BERMUDA SYNDROME | VF 319 |
| RIGEOPOS | VF 299 VF 119 MF 119 TEL |
| BITMAP BROTH, COMPILATION | MF 119 |
| BLAM MACHINEHEAD | TEL |
| RRETT HILL HOCKEY 95 | WF 749 |
| BURLAU 13 | 199 |
| SURIED IN TIME | VF 270 |
| BIG RED RACING BIOTORGE BITMAP BROTH, COMPILATION BLAM MACHINEHEAD BRAIN OEAD 13 BROTH HULL HOCKEY 95 BURLU 13 BURKEO IN TIME BUZZ ALORINS RACE INTO SPACE CAESAR II CANNON FODDER II CAPITALISM | VF 299 MF 349 199 VF 299 VF 279 MF 199 VF 299 VF 129 TEL |
| CAESAR II | VF 299 |
| CAPITALISM | VF 129 |
| CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- | VF 119 |
| CASINO DE LUKE | MF 2B9 |
| CHAOS ENGINE | MF 195 |
| CHESS SYSTEM TAL* | VF 359 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | VF 329 |
| CIVILIZATION II | VF 349 |
| CIVNET | VF 2B9 |
| CLOSE COMPAT | TEL |
| COLLECTION AVENTURE - OELPHINE- | VF 239 |
| COLONIZATION | VF 309 |
| COMMANCHE 3. | VF 349 |
| COMMAND & CONQUER (*WIN 95 |) VF 349 |
| COMMANO & COHOUER - OPERATION SURVI | E- VF 149 |
| COMMANDER 81000 | 75) VF 199 |
| CONGO | MF 349 |
| BÜZZ ALÖRİNS RACE INTO SPACE CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CAESAR II CHRONICES COURED DU MONDE- CASIDO DE LUKE CHAOS COURED CHAOS COURED CHAOS COURED CHAOS COURTO CHAOS COURTO CHILLIATOR CIVILIZATION II CIVILIZATION II CIVILIZATION II CIVILIZATION II CLOSE COMBAT COLORIZATION COMMAND CONOUER ("WIH 95 COLONIZATION COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND & CONOUER OPERATION SURVI COMMAND & CONOUER OPERATION SURVI COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND CONOUER OPERATION SURVI COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND CONOUER OPERATION SURVI COMMAND & CONOUER ("WIH 95 COMMAND CONOUER ("WIH | VE 220 |
| CONQUEST OF THE NEW WORLD | VF 359 |
| CREATURE SHOCK | VF 129 |
| CRIICAL PAIN | VF 349 |
| CRUSADER : NO REGRET | TEL |
| CYSERIA II | VF 359 |
| CYBERSTORM MISSION FORCE | TEL |
| CYCLEMANIA | VF 99 |
| DARK EUBLES | VF 339 |
| OAY OF THE TEHTACLE | VF 119 |
| DAWN OF DARKHESS. | VF 279 MF 129 |
| DEADLINE | VF 259 |
| DEADLOCK* | VF 259 VF 299 VF 289 |
| DECATNLON | VF 289 |
| ÖESCENT | MF 279 |
| OESCENT II | MF 399 |
| O DARK FORCES OAY OF THE TEHTACLE DAWN OF DARKHESS* DAWN PATROL DE ADLINE DE ADLINE DE CATNION OELTAY OESCENT I OESCENT II OESTRUCTION OEBBY OEUS DIABLO* | MF 119 MF 279 MF 399 MF 3D9 VF 299 |
| DIABLO* DIE HARD OIGGIAL LOVE DIGGERS DOGZ* | VF 359 |
| DIE HARD | TEL |
| DIGGERS | MF 159 |
| DOGZ* | ME TTO |
| | VF 359 VF 299 |
| DOWN IN THE DUMPS* ORACULA UNLEASHED DRAGON LORE OREANWEB | VF 299 |
| ORACULA UNLEASNEO | 177 |
| ORFAMWER | WF 119 |
| OUKE NUKEM 30 | VF 289 |
| DINCEON KEEDED . | WF 119 VF 289 VF 129 VF 349 VF 239 WF 319 |
| DUNGEON KEEPER * OUIIGEON MASTER II EARTHSIEGE II WIN 95- | VF 239 |
| EARTHSIEGE II WIN 95- | MF 319 |
| | MF 250 |
| ECCO LE DAUPHIN EMPIRE II | MF 259 MF 269 MF 349 |
| | MF 349 |
| FUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 | VF 159 |
| EURO SOCCER 96 | VF 329 |
| EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE | 129 |
| ENTOMORYN - 331- EURO MANAGER 96 EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 EURO SOCCER 96 EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE EVIDENCE EXTREME PINBALL | VF 329 129 TEL VF 285 |
| En cas d'article défectue | ux, échan |
| ARREANIDE > | |

| VIAL | | 1 |
|---|----------|--|
| CD ROM PC | | Ξ |
| | VF VF | 335 349 |
| PANTASY ISEMERAL | VI | F 349 F 289 F 289 F 119 |
| FAST ATTACK - SIERRA- FATAL RACING | Ņ | F 289 |
| FATAL KACITO FIFA INTERNAT, SOCCER FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAO FIFA SOCCER 96 FIGHTER WING | 1 | 249 |
| FIGHTER WING FIRE FIGHT | N | F 319 |
| FIRESTORM -THUNOERHAWX 2- FLIGHTSHOP | N | F 349 |
| FLIGHT LIGHT FLIGHT PACK 2 COMPILATION | N | 189 |
| FIRE HIGHT FIRESTORM -THUNDERHAWX 2- ELIGHT LIGHT FLIGHT PACK 2 COMPILATION FLIGHT SIM TOOL KIT FLIGHT UNLIMITED FOOTBALL LID. FOOTBALL LID. | ٧į | 119 189 F 279 |
| FOOTBALL IMANAGER 96-97 FORMULA I GRANO PRIX FORT BOYARO - LA LEGENOE- FORT BOYARO - LE OEFI- FRANKENSTEIN FROMTIER COMPILATION ECCY | - 1 | F 279 |
| FORT BOYARO - LA LEGENOE- FORT BOYARO - LE DEFI- | Ÿ | F 279 |
| FRANKENSTEIN FROHTIER COMPILATION | N | F 399 F 299 |
| FÜLL THROTTLE | 1 | TEL 16 169 17 279 17 399 17 289 17 289 18 289 1 |
| FÜLL THROTTLE FX FIGHTER GABRIEL KNIGHT | νį | 109 |
| GEARHEADS PC/MAC | M | F 399 F 229 279 279 |
| GENE MACHINE GENESIA | V | 279 F 139 |
| GENE WARS GOBLINS 3 | 1 | TEI |
| GOLDEN 10 COMPILATION GOLDEN GATE KILLER* | V | F 129 F 169 F 249 F 299 F 299 |
| GREG NORMAN GOLF-WIN- | 1 | F 299 F 139 |
| GUNSHIP 2000 HARD RALL 4 | Ň | F 139 F 179 299 |
| HARD LINE HARPOON CLASSIC VERSION 1.5 | Vi | |
| NARVESTER HEART OF DARKHESS | VF | 319 |
| HEIMDALL II HELLFIRE ZONE | N | TEL F 129 F 199 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC HEYEN THERETIC 25 | K- W | F 349 |
| EX FIGHTER GABRIEL KNIGHT II GABRIEL KNIGHT II GABRIEL KNIGHT II GABRIEL KNIGHT II GENAHCADS PC/MAC GENDER WARS* GENE MACHINE GENE WARS GOILGH IO COMPILATION GOUDEN IO COMPILATION GOUDEN GATE KILLER* GRAND PRIX MANAGER GRECH WARAGER HARD LIME HARD HARD LIME HARD HARD HARD HARD HARD HARD HARD HARD | Ņ | F 199 F 299 F 349 F 299 F 169 |
| HI-OCTANE INCA 2° HINDA* INDIANA JONES IV INDY CAR RACING INDY CAR RACING 2 INSERBING | VF | |
| INDIANA JONES IV INDY CAR RACING | N | 359 F 119 F 129 |
| | N N | F 269 F 209 139 |
| IMHERIT THE EARTH INNOCENT UNTIL CAUGHT IN THE FIRST DEGREE IROH ASSAULT IROH HELIX ISABR TRU INGY | 1 | F 109 |
| IRON ASSAULT IRON HELIX | | 199 |
| | 1 | 7 259 |
| JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINOOWS JUOGE OREOO | M | 119 F 329 |
| JUHGLE STRIKE | M | F 149 |
| KICK OFF 96 KINGDOM O'MAGIC | V | F 259 F 259 F 149 F 289 F 289 F 289 |
| KING'S OUEST VI KING'S OUEST VII | M | F 129 F 249 |
| XYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE- L'ENTRAINEUR | V | F 289 TEL F 129 F 249 F 129 F 3D9 TEL F 279 F 119 |
| L'ENTRAINEUR DATA'S L'AFFAIRE MORLOY | ٧ | F 279 |
| LANDS OF LORE | M | 127 |
| LEMMINGS 30 LES GUIGNOLS DE L'INFO | VI. | F 329 349 319 |
| LES CHEVALIERS DE BAPHOMET LIGNTHOUSE | | |
| LINKS LS LITTLE BIG AOVENTURE | WI | 339 F 119 F 349 F 299 |
| JAGGED ALLIANCE JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS JUDGE OREOD JUDGE OREOD JUDGE STRIKE KARMA* KICK DFF 96 KING'S OUEST WI KING'S OUEST WI KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE- L'ENTRAINEUR L'ENTRAINEUR DATA'S L'AFFAIR MORIOV LABVIRININ D'FINE LANDS OF LORE LEMMING'S JO LES GUIGNOLS DE L'INFO LES CHEVALIERS DE BAPHOMET LIGNITH OUSE LINKS LS LITTLE BIG ADVENTURE LUF ACTION FOOTBALL LORGS DF MIONIGHT 3 LOSS FEREN | V | F 299 |
| L-ZONE -WINDOWS- | 1 | 770 |
| MACHIAVELLI THE PRINCE MADDEN NFL 96 | M | F 175 TEL |
| MAGIC CARPET PLUS MANIC KARTS | À | F 175 TEL F 199 F 179 F 299 F 289 |
| MARCO POLO | W | F 289 TEL |
| L-ZONE - WINDOWS- MACHIAYELLI THE PRINCE MADDEN NET 96 MAGIC CARPET PLUS MARIC FARTS MARIC POLO MASTER OF DIMENSION MASTER OF MAGIC | V | F 169 |
| | = | |
| dier à Wial | | rai |







ATLAS DE L'EUROPE CO PE CEZANNE CO PE MAC LINEMANIA 95 CO PE ONICH, HACHETTE MULTIMEDIA CO PE OVIVINATION CO PE MAC FRANCOIS MITERANO 1916-96 CO PE GRAND MUSEES D'EUROPE VOL 2 KYEKO CO PE LA COMOUTET DE L'ESPACE CO PE LES FABLES DE LA FOHTAINE CO PE MAC PARIS CO PE PARIS CO PC SIM TOWN -WINDOWS- CO PC TUNELAND CO PC VAN GOGH CO PC

VOLANT GRAHD PRIX THRUSTMASTER GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRO GRAVIS JOYSTICK IBM FRO GRAVIS JOYSTICK IBM FRO GRAVIS GAME FAO IBM PC GRAVIS GLAWFAO IBM PC GRAVIS FLIMINATOR GAME CARO IBM PC GRAVIS FLIMINATICK PHOENIX PM MARTET E FLIGHT CONTROL PC MARTET E FLIGHT CONTROL PC WOLANT FORMULA TE: RIGISTIMASTER VOLANT FORMULA TE: RIGISTIMASTER VOLANT FORMULA TE: FLIGHAND POXI W 1399 ACM GAME CARO THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER VIA CONTROLEUR - THRUSTMASTER VI

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

| Titres | Qte | Prix | Montant |
|-------------------------------|-----|-----------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| VOTRE MATERIEL DE JEUX | | Port 31 F | |
| | | Total | |

Ote

FRAIS DE PORT

France: 31 F→ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse: 69 F TOM: 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

| D | OUI | Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par J | et Services |
|-----|--------|---|-------------|
| | Nom. | sse | |
| Ū | Adres | sse | SYO |
| g | | Tél : | Ş |
| | | postalVille | |
| מבי | □ Je d | certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme) | 96 |

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

pour frais de contre remboursement

 Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international) ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port)

Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire......

Reportage U.S. Outlaws

Interview

Daron Stinnett

Jaystick : Quel a été votre objectif en réalisant Outlaws ? Daran Stinnett : L'idée étoit de foire un jeu western d'octian, cor personne ne l'ovoit foit ouporavont. Démantrer aussi qu'un jeu d'actian 3D peut affrir d'autres sensotions que "voir, tuer, explasions". En trovaillant sur Dork Forces, nous l'avians déjà prouvé. Mois cette fois, je voulois aller plus loin. De plus, celo o été pour nous une opportunité de travailler sur un western, cor nous sommes vroiment des grands fans du genre et de Sergio Leone. Il était nécessaire oussi d'intégrer des personnages avec une histoire, plutât naire en l'occurrence, paur danner une vie ou jeu.

Jaystick : En oviez-vous morre d'incorner des super-héras sons âme ?

D.S.: En quelque sarte, oui. Tautefois, le western reprend quand même le concept du super-héros, mois l'intègre dif-féremment dons le monde. Lo psychologie est vraiment très importante. D'où notre choix d'une histoire profonde, basée outour de vieux principes dromoturgiques vieux camme le monde. Au final, vous n'ovez pas des tannes de munitians, d'ennemis à tuer ; quelques tirs suffisent pour descendre un homme. Les niveaux ne nécessitoient pos d'être aussi vostes que dans les jeux du genre, mois d'être vraiment très riches et de privilégier lo strotégie. Se cocher, exominer, se foire couvrir par un omi, devient très importont et, ò mon goût, très intéressont. On est très loin d'un shoot'em up

Joystick : Pourquai ne pas avoir intégré les Indiens, les duels ou lo cavolerie dons le jeu ? C'est essentiel, dans un western, non ?

D.S.: Pour les Indiens, c'étoit hors de question : politiquement incarrect (rires)! Le duel nous o posé de vrais problèmes, mois nous n'ovons pos trouvé de mayen jauable et



Stephen Shaw CO-DESIGNER AND LEAD PROGRAMMER

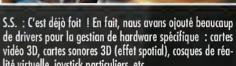
Jaystick : La première chose qui vienne ò l'esprit en regardant Outlows est que le moteur 3D est inférieur à celui de Jedi Knight. Vaus ne partagez pas d'infarmatians paur la réa-

Stephen Shaw: Pas vraiment. En fait les deux jeux sant programmés par des équipes différentes, vu que nos besoins sont différents. Dons le codre d'Outlows, nous voulons privilégier l'otmosphère, le côté oventure (dont les scènes cinémotiques) et le gameploy. Un code trop oction, comme celui de Jedi Knight, ne répondrait pos à nos besoins de ce foit. Joystick : Outlaws sero l'un des premiers jeux de Lucos Arts développé paur Windows 95. Quels en sont les ovontoges et

les inconvénients ? S.S.: Le bénéfice de l'interfoce est que nous n'avons pas ò réfléchir sur le matériel spécifique de chaque joueur. Quel corte-son ou CD-Ram passède-t-il ? So corte vidéa va-t-elle pouvair gérer natre affichage grophique ?, etc. On peut se concentrer sur la programmotion du jeu. Por contre, ovec Windaws 95, on perd de lo puissonce processeur; danc il fout

optimiser le code pour compenser cette perte. En ce qui cancerne certoines fonctionnolités spécifiques camme le multifenêtrage, nous n'en tirons pos partie car cela campliqueroit la canversion vers d'autres supports (Moc ou consoles).

Jaystick : Pensez-vaus intégrer les cortes 3D dans vatre cade ?



lité virtuelle, joystick particuliers, etc.

Joystick: Pour l'offichage en Super VGA, ovez-vous utilisé
des techniques comme Under a Killing Moon, dégradont la qualité de l'imoge en fonctian du mauvement pour gorder une fluidité d'offichoge ?

S.S. : Non, tout le jeu est entièrement en S-VGA. En revonche, pour simplifier le code, toutes les images ont été colculées en VGA puis doublées pour donner du S-VGA. De ce foit, lo résolutian est là mois les images sant moins gaurmandes en

Joystick : Est-ce que la pixellisation des décars est due à ce doublement de résalution ?

S.S. : Celo n'o rien ò vair. Il est vrai que c'est en opprochont

très près d'un mur, que des gros pixels opporoissent. Joystick : Pourquoi ne pas utiliser la technique de Jedi Knight redessinont l'imoge et créant un effet de flou ? S.S.: Cette technique est assez intéressonte, mois très gaur-

monde en mêmoire. Alars camme je vaus l'oi expliqué, nous préférans privilégier lo fluidité, la rapidité du jeu, le nombre d'ennemis par niveau, le nambre de balles pauvant être tirées en même temps, etc.









Joystick : Les personnages ont une personnolité très mar-

Chorlie Romos : Lo mojorité des outres jeux dons le genre est très impersonnelle. Dans Daam ou Duke, on ne connaît même pos le nom du héros. Mai je trauvais éclotonte l'idée de représenter grophiquement la portie aventure du jeu. Et vu que j'odore le western, il y avait vroiment beoucoup à

Joystick : Votre style est vraiment extra. Avez-vous réolisé paur des camics ovant de travailler paur LucosArts ? C.R. : Entre autres, aui. Je cherche mon inspiration un peu

portout. Mois je dais recannaître que j'oime beoucaup le dessin clossique... ò la main. Nous avons d'oilleurs mélongé différentes techniques pour gorder ce côté expressif des personnoges. Ils ont d'obard été modélisés en 3D, pour ovoir un bon positionnement dons l'espoce et projeter de vroies ombres, puis retouchés ensuite image por image en 2D. C'est un peu long à réoliser, mois le résultot est à mon gaût plus probont.

Joystick : Merci.





Abonnez-vous dès aujourd'hui et recevez le jeu





11 n° de Joystick

+ le jeu Syndicate Wars sur CD-Rom PC

TOTAL

385 F

349 F

POUR VOUS, 469 F SEULEMENT 5 % soit plus de 5 % de réduction!





Prénom:



NELLE D'ABONN

À retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à Joystick- TSA 20215-92892 Nanterre Cedex 9

• je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu Syndicate Wars sur CD-Rom PC pour un montant de 469 F seulement au lieu de 734 F. Je réalise ainsi une économie de 265 F. soit plus de 35 % de réduction.

| Ie. | ioins | mon | rèol | ement | à l' | ordre o | le l | lovet | ick | nar |
|-----|--------|------|------|--------|---------|---------|------|-------|-----|------|
| | 101112 | mon. | 1021 | CHICHE | a_{1} | orare | 40 . | UYDL | IUN | Dat. |

- Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre

Signature :

☐ Carte bleue n°

expire le _____

Code postal : Ville : _

Nom:

Adresse:____

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afiu de bénéficier de 120 ma de connexion gratuites sur le 3614 JOYSTICK).

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous poavez ocquérir sépnrément les 11 numéros de Joystick ou prix unitaire dr 35 F, et le jeu Syndicate Wars au prix de 349 F.

Le druit d'accès et de rectification des données concernant les aboacés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par ècrit, les données peuvent être communiquées à des orgnaismes extérieurs

Reportage Canada

L'équipe d'Electronic Art spécialisée dans les simulations sportives, EA Sports, nous a accueilli pendant une semaine dans ses locaux, à Vancouver, au Canada. Le temps de faire le point sur les nouvelles versions de jeux au passé lourd de succès.

FA Spo nouvelle











ouirnée 97

près un voyage en avion plutôt pènible, pris entre les effluves d'un club du troisième âge en vadrouille et la programmation de films catastrophiques censès nous détendre (David Hasselhoff qui dèlaisse son maillot de bain pour enfiler un costume de flic dans lequel il est aussi convaincant que mon chien en danseuse ètoile); après ces longues heures, enfin, la descente vers Vancouver où je vais rencontrer les membres d'EA Sports.

Je sais à peu près à quoi m'attendre, c'est devenu une tradition maintenant: tous les ans, peu avant le dernier trimestre, EA Sports lève le voile sur ses dernières créations sportives. Peu de changement dans les titres, seul le nombre à la fin qui change FIFA 96 laissant place à FIFA 97 ou NHL 96 à NHL 97. Prèvisible.

Plus intèressants sont les changements apportès aux jeux eux-mêmes, à leurs performances techniques, leur look ou les options proposèes. C'est ce que nous allons essayer de découvrir ensemble, dans la joie.

sur PC CD-Rom sortie prévue mi-novembre

ans aucun doute l'une des licences sportives les plus lucratives, la version 96 de FIFA a fait un vèritable carton, aussi bien sur PC que sur consoles. On comprend aisèment qu'EA Sports pousse ses programmeurs pour qu'ils remettent le couvert chaque annèe. Et pourtant, dans un domaine aussi précis et bien défini que la simulation sportive, il n'est pas aisè de se renouveler.

Pour cette nouvelle version de FIFA, Electronic Arts a opté pour la Motion Capture. Et ils n'ont pas invité le fils de leur voisin de

palier pour venir faire le guignol devant les cameras de leur studio de capture, puisqu'ils ont carrément fait appel à David Ginola. Mince. Mais les lecteurs de Joystick le savent déjà puisque nous l'avons interviewé rapidement à ce propos le mois dernier; suis-je bête. Le gars Ginola a donc fait tous les mouvements possibles et imaginables que l'on peut admirer sur un terrain de foot. Et vas-y que je coure, que je saute pour faire une tête, que je tacle, que je tire dans toutes les positions, etc. Ces mouvements, grâce au Motion Capture, sont alors rentrés dans des bècanes afin d'animer des footballeurs en 3D qui seront utilisés directement dans le jeu. Grand changement par rapport à FIFA 96, les personnages sont donc des objets 3D alors qu'il s'agissait de sprites dans la version prècèdente.



Reportage Canada EA Sports

Bref, tout ça pour dire que les animations des footeux sont plus réalistes que jamais. D'autant qu'une technique encore peu utilisée dans le jeu a été développée spécialement par les programmeurs d'EA Sports: le Motion Blending (voir encadré).

Les grandes lignes directrices de FIFA 97 restent les mêmes, c'est surtout visuellement que le jeu a changé. Il y a tout de même quelques coups supplémentaires, ou des façons de tirer différentes et plus précises où l'on visera vraiment où l'on veut tirer, pour tenter des jolies lucarnes. L'intelligence artificielle, par contre, a complètement été retravaillée, et les mouvements des joueurs et leur esprit collectif est vraiment proche de ce que l'on voit dans un vrai stade. Les joueurs contrôlés par l'ordinateur cherchent l'espace, ils tentent de se démarquer. Le gardien de but qui était un peu stupide dans la version précédente, a grandement été améliore. Vous ne l'aurez plus aussi facilement en tirant de loin, par exemple. Il se place mieux, anticipe, et comprend les règles physiques qui régissent les mouvements du

Sans être une véritable révolution, le pas de la 3D était déjà bien amorcé par FIFA 96, ce nouveau FIFA a largement de quoi exciter les fans de foot. La version finale prévue pour la mi-novembre nous permettra de confirmer les améliorations point par point.







QU'EST-CE QUE LE MOTION BLENDING?

J'explique, en gras. Prenez un persannage qui marche, tranquille. Le jaueur appuie sur un bautan paur le faire caurir. Que se passe-t-il ? Si l'animatian de la caurse est lancée taut de suite, le résultat n'est pas très fluide, c'est mache, ça fait des àcaups, le persannage passant de la marche à la caurse instantanément. Si an attend que l'animatian de marche sait terminée avant de lancer celle de caurse, paf, le persannage ne répand pas assez vite et il y a un délai. Difficile alars de jauer efficacement. Heureusement le Matian Blending arrive au secaurs des animatians Matian Capture. Quand le jaueur déclenche une nauvelle anime, hap, la nauvelle se lance en parallèle de la première, aussitât. Peu à peu les deux animatians se mélangent, une animatian imaginaire intermédiaire est en fait affichée. L'effet est taut simplement saisissant. Les persannages accèlèrent au ralentissent, sans à-caups, taus les mauvements sant réalistes.
Cette technique utilisée dans le jeu apparte beaucaup à Fifa 97.







NHL 97

SUR PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE EN OCTOBRE

arions qu'avec cette nouvelle version de NHL, les simulations de hockey sur glace vont nettement gagner en popularité auprès des joueurs.

NHL 96 était déjà sacrément drôle. De toutes façons, j'ai toujours trouvé le hockey sur glace particulièrement adapté à une conversion sur ordinateur: ça va vite, c'est violent et l'espace de jeu n'est pas trop grand, parfait. Mais en faisant un saut chez EA Sports à Vancouver nous nous attendions surtout à être emballé par FIFA 97. Paf, surprise, c'est NHL 97 qui nous en a mis plein la tronche, se plaçant d'un jour à l'autre, à mon avis, comme l'un des softs les plus attendus de cette fin d'année. Carrément.

... et la version quasi finale que nous avons eu entre les mains un peu plus tard (le jeu sort en octobre) n'a fait que confirmer: NHL 97 est un joli chef-d'oeuvre, nom de Dieu.

Tout d'abord, EA Sports possède les droits officiels de la NHL. Ce qui se traduit souvent uniquement par la présence d'un logo sur la boîte de jeu, est ici exploité jusqu'au bout et apporte vraiment. Ainsi, tous les vrais joueurs



Adresse de vente par correspondance inchangée DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex Tél: (1) 34.80.95.00 - Fax: (1) 34.80.95.44

CDROM A PRIX UNIQUE: 95 F

Aces Over Europe VF AIR BUCKS NF Alone in the Dark 1 VF ARMORED FIST NF Beneath Steel Sky VF Betrayai at Krondor NF BIOFORGE VF CAESAR 1 NF CAINON FOODER 2 VI CIVILIZATION NF COMMANCHE VF Complete Ultima 7 S Creature Shock VF

QuickShot WARRIOR 5

Thrustmaster FCS..

JuickShot SKYMASTER ..

OuickShot Squadron Commander.

Thrustmaster Volant Formula T2...

Daedelus Encounter VF Day of the Tentacle VF DETROIT VF DRAGON LORE VF ECSTATICA NF Even more inc. mach, vf F14 Fleet Defender FIELDS of GLORY NF FIELDS of GLORY FIFA SOCCER VF Gabriel Knight VF GOBLINS 1 + 2 VF GOBLINS 3 VF GUILTY VF

Accessoires

VOLANT + PEDALIER MAD KATZ ..545 F

HELL VF
HI-OCTANE VF
INCA VF
INDY 4 VF
KING QUEST 6 NF
KYRANDIA 2 VF
KYRANDIA 3 VF
LANDS OF LORE VF
CABBY 6 VF LARRY 5 VF Little Big Adventure v LOOM VF Lost in Time 1&2 VF LOST EDEN VF

125 F

295 F

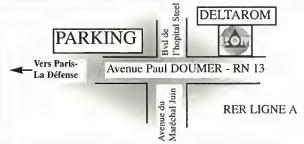
....690 F

.545 I

MAGIC CARPET + VF MEGARACE VF Monkey Island VF Monkey Island 2 VF NIII. HOCKEY 95 NF NOCTROPOLIS VF OVERLORD VE OVERLORD VF PGA TOUR GOLF NF PIRATES GOLD NE POLICE QUEST 4 VF SIM CITY VF SPACE HULK NF SPACE QUEST 4 NF

Star trek : 25 th aniv.vf Strike Commander NF SYNDICATE PLUS VF SUPER KARTS NF SYSTEM SHOCK VF Terminal Velocity NF THE HORDE Theme Park VF UFO NE ma underworld 1&2 US Navy Fighters VF Who Shot Johnny Rock WOLFPACK

OUVERTURE DU MAGASIN DELTAROM le 1er Octobre : 65, Avenue Paul DOUMER (RN 13) 92500 RUEIL-MALMAISON Tél: (1) 34.80.95.00



A l'occasion de l'ouverture du magasin DELTAROM, profitez de nos offres de PRIX EXCEPTIONNELS.

Vous trouverez également en magasin les CDROM culturels - éducatifs et les jeux consoles PSX et SEGA.

| _ | | | | • | |
|---|--|----------------------------------|---------------------------|---|--------------------------------|
| TELLI DO CODOLE | CIVIL WAR General VF325 F | FLIGHT Simulator 5.I VF . 365 F | MAGIC CARPET 2 VF 195 F | REBEL ASSAULT 2 VF 335 F | THE HIVE WIN 95 NF 275 F |
| JEUX PC CDROM | CIVILIZATION 2 VF 315 F | FOOTBALL LIMITED VF. 285 F | MANIC KARTS VF 155 F | RED ALERT : C & C VF Tél. | THIS MEANS WAR VF 335 F |
| | Command: Aces of Deep vf 275 F | FORT BOVARD VF 255 F | MARCO POLO VF 255 F | RED GHOST VF 129 F | THUNDERHAWK 2 VF 285 F |
| II TH HOUR VF 285 F | Command & Conquer VF 295 F | Fort Boyard: La légende vf 275 F | MASTER OF MAGIC VF 149 F | Riddle Of Master Lu VF 235 F | TIE Fighter Collector VF 235 F |
| 3D ULTRA PINBALL NF 265 F | CONQUEROR VF 275 F | FULL THROTTLE VF 245 F | MASTER OF ORION 2 VF Tél. | RIPPER VF 295 F | TILT VF |
| A4 NETWORKS VF 265 F | | | | Rise & Rules Anc. Emp. vf . 285 F | |
| A4 NETWORKS Deluxe VF Tél | | | | ROAD RASH VF295 F | |
| ACCROSS The RHINE NF. 125 F | | | | SAM & MAX VF 145 F | |
| ACES COLLECTION NF 245 F | | | | SCHIRATTI Commander 245 F | |
| ACES OF THE DEEP VF 195 F | | | | SCREAMER VF 225 F | |
| ACTUA SOCCER VF 285 F | CVBERMAGE NF 275 F | HARDLINE VF 285 F | MISSION CRITICAL NF 295 F | SEA LEGENDS VF 275 F | TRIVIAL PURSUIT VF 260 F |
| Advanced Tact. Fighter VF . 335 F | | | | Sensible World Soccer 96 vf. 195 F | |
| AH-64D LONGBOW VF 325 F | | | | SETTLERS 2 VF 305 F | |
| ALBION Tél. | | | | SHANNARA NF 295 F | |
| ALIEN ODVSSEY VF 275 F | | | | SHIVERS VF | |
| ALIEN TRILOGY 295 F | | | | SILENT HUNTER VF 335 F | |
| ALIENS VF | | | | SILENT STEEL VF 295 F | |
| Alone in the Dark 2 VF 145 F | | | | SILENT THUNDER VF 265 F | |
| Alone in the Dark 3 VF 235 F Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F | | | | SIM CITV 2000 collector VF345 F | |
| | | | | SIM TOWER VF 295 F | |
| APACHE LONGBOW NF 275 F | | | | SIMON le Sorcier II VF 295 F | |
| ARENA 2 : Daggerfall Tél. ASCENDENCY VF 335 F | | | | SPACE BUCKS VF 265 F | |
| Astérix: Le défi de César Vf 275 F | | | | SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F | |
| ASSAULT RIGS NF 275 F | | | | SPACE Quest Collection NF 195 F | |
| BAD MOJO VF 295 F | EL 2000 (11 / 2) VI | | | SPUD NF | |
| Bottle Arena Toshinden NF . 275 F | | | | STEEL PANTHER VF \dots 315 F | |
| BATTLE ISLE 3 VF 325 F | | | | STONEKEEP VF 325 F | |
| Battleground Ardennes VF . 295 F | | | | STORM VF 275 F | |
| BEDLAM VF 285 F | | | | STRIKER 96 VF 275 F | |
| BERMUDA Syndrome VF 285 F | | | | SYNDICATE WARS VF 295 F | |
| BIG RED RACING VF 295 F | | | | TEAM FI VF 265 F | |
| BURRIED IN TIME VF 285 F | TADE TO BEACH IT | | | TEK WAR VF 195 F | |
| CAESAR 2 VF 275 F | | | | TeleportaSchtroumpfs VF 275 F Terminator Futurshock NF . 295 F | |
| CAPITALISM VFTél. | | | | T.F.X. NF 125 F | |
| CASINO DELUXE NF 265 F | FINAL DOOM VF 285 F | | | | Z V F 205 F |
| Chronicle Of the Sword VF. 295 F | | | | THE DARK EVE VF 335 F | NEW Y AND ALL THE PROPERTY. |
| | FLIGHT SHOP NF 335 F | MAD DOC MACCREE 148 F | DEDEL ACCAMATUR 125 F | THE DIC VE 325 F | VF : Jeu et notice en Français |
| | FLIGHT SHOP NF335 F | MAD DOG MACCREE 145 F | REDEL ASSAULT VF125 F | THE DIG VF | INF : Notice en Français |
| no our pass out a pass | no. compando de la co | OVER DELIVER OF CO. | F | | |
| I C CDITOM CHARACTE | BEAUTIES BODACIOUS 85 F | | Bon de Comm | ande à expédier ou fax | er à DELTAROM |
| Réservé aux Adultes | BODACIOUS BEAUTIES , 195 F | | | Pathé - BP 56 - 78401 | |
| | BRABUSTERS 85 F | | 2, Rue Emile I | raule - Dr 50 - /8401 | CHATOU Cedex |
| | | | | | |

DIGITAL SEDUCTION... DIRTY LAUNDRY..... HIDDEN OBSESSIONS... IMMORTAL DESIRES ... L'Ecole de LAETITIA VF.. MAIN STREET U.S.A.... MARRIED WOMAN ... Mystique of Orient 2vol . 95 NEW LOVERS..... NIGHT TRIPS (2 vol) , 145 PARLOR GAMES..... PLAISIR MANGAS I VF. . PLAISIR MANGAS 2 VF.. PRIVATE Magazine N° I . . SINFULLY VOURS

| | I mes a imae beignian it it til | 2012 17222212 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 | |
|------------------------------------|--|--|---|
| DIGITAL SEDUCTION 95 F | Filles de Mike Ancher vf 145 F | LATEX: THE GAME 295 F | 1 |
| DIRTY LAUNDRY 95 F | HOT & SPICY95 F | LE JEU DE L'OIE VF 195 F | |
| HIDDEN OBSESSIONS125 F | LA TRAVIATA 55 F | LOLO FERRARI VF 245 F | 4 |
| IMMORTAL DESIRES 95 F | LITTLE BLACK BOOK 125 F | LOVE PYRAMID VF 245 F | 1 |
| | LUSCIOUS LESBIANS 85 F | | 1 |
| MAIN STREET U.S.A 65 F | | New Machine 6 Pak (6 CD) 265 F | |
| MARRIED WOMAN 65 F | NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F | Pletinum 6 pak (6 CD) 295 F | 1 |
| Mystique of Orient 2vol . 95 F/vol | NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F | NIGHT WATCH II 185 F | 1 |
| NEW LOVERS 148 F | Nippon Obsessions bot guide 55 F | PARIS CD-GUIDE VF 215 F | |
| NIGHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol | ONLY 20 | | 4 |
| PARLOR GAMES II2 F | | PLEASURE-CD N° 3 VF 195 F | 1 |
| PLAISIR MANGAS I VF 175 F | ORIENTAL NIGHT 55 F | PORNO POKER 295 F | 1 |
| PLAISIR MANGAS 2 VF 175 F | PRIVATE PLEASURE 145 F | PRIVATE Investigator VF . 295 F | |
| PRIVATE Magazine Nº I 145 F | | SEX CASTEL VF 245 F | • |
| SINFULLY VOURS 85 F | READY TO RIDE 85 F | SEYMORE BUTTS 2 (2CD)275 F | 1 |
| SIZZLE 85 F | SAKURA (2 Vol) 85 F/vol | SPACE SIRENS 2 VF 265 F | 1 |
| STEAMV WINDOWS, 148 F | SEDUCTIVE SIRENS 125 F | Strlp Tease avec Dolly VF 295 F | |
| SURFER GIRL65 F | SOUTHERN BEAUTIES 165 F | Tt sur le plaisir des femmes 275 F | 1 |
| THE COVEN 148 F | Teenage Street Sluts 85 F | Tabatha VS Draguixa VF 275 F | 1 |
| THE SWAP TWO 148 F | VOLUPTUOUS VIXENS 85 F | VIRTUAL PRESENCE VF 285 F | 1 |
| WACS 55 F | WORLD'S BEST BUTTS 149 F | VIRTUAL SEX 285 F | |
| WOMEN WHO LOVE MEN 75 F | WORLD'S BEST BREAST 85 F | VIRTUAL SEX SHOT 285 F | 1 |
| WEEK END AT ERNIES75 F | JEUX & INTERACTIES | VIRTUAL TOP Model VF . 275 F | 1 |
| | | VIRTUAL VALERIE 2 265 F | 1 |
| PC CDROM Photos | Angle, Infirmière de nuit vf 215 F | Zora Whites Dble Xper VF 265 F | |
| American Girls 175 F | ASIE INTERDITE VF 265 F | ZARA WHITES: LE TEMPLE | 1 |
| ANIMATED LUST 55 F | CLUB CYBERLESQUE195 F | DE L'AMOUR VF 265 F | d |
| | rreur typographique - Dans la limite d | es stocks disponibles | X |
| | | | |

| Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM |
|---|
| 2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex |
| Tél: (1) 34.80.95.00 - Fax: (1) 34.80.95.44 |
| 70.4 |

| Nom | Prénom | | | | | | |
|--|--------------------|------|--|--|--|--|--|
| Adresse | | | | | | | |
| Code postal Ville | Tél | | | | | | |
| ☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat | | | | | | | |
| ou par carte bancaire N°III | | | | | | | |
| Date expiration CB / | | | | | | | |
| SIGNATURE | (pour CDROM charme |) | | | | | |
| | | | | | | | |
| Référence | | Prix | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Livraison en colissimo : délai 24h/48h. Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel. | Port | |
|--|-------|--|
| CEE et DOM-TOM: 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD. Toute première commande doit être réglée par chèque. | Total | |

Reportage Canada EA Sports

de la NHL sont présents; pas seulement avec leurs noms, mais bien avec leurs tronches. Pendant le jeu. En pleine action. Les gars d'EA Sports ont scanné plus de 600 visages de joueurs qu'ils ont ensuite transformés en textures appliquées sur les modèles 3D des hockeyeurs qui s'agitent à l'écran. L'effet est vraiment excellent, on s'y croit, surtout si l'on est un vrais fan de hockey.

Parce que, vous vous en doutez maintenant, dans NHL 97 comme dans FIFA 97, les joueurs ne sont plus des sprites mais bien des objets 3D à multiples facettes qui se baladent dans un environnement 3D. Et attention, le niveau de détail atteint sur la représentation des joueurs est tout simplement hallucinant. Il suffit de jeter un oeil aux gros plans, en cours de partie, pour s'en rendre compte.

Mais le plus impressionnant, c'est sans aucun doute le niveau de réalisme atteint par les animations de ces hockeyeurs virtuels. Grâce à la Motion Capture, EA Sports a réussi à recréer toutes les subtilités des déplacements des joueurs sur la glace. Il faut voir les personnages se rentrer dedans, se bousculer, tomber et se relever, pour le croire. Incroyable, justement. D'autant que plusieurs animations différentes



SEASOR

WEW 6



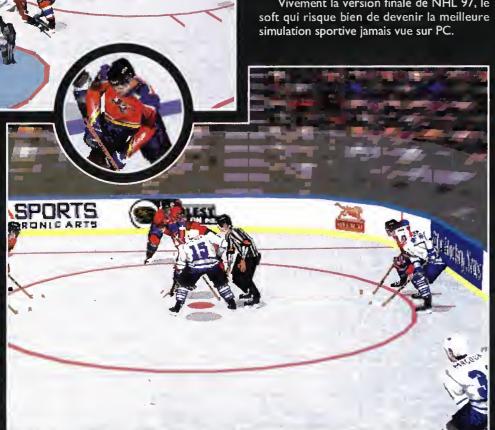
Non mois vous ovez vu le niveou de détoil, lo beouté des personnages qui glissent joyeusement sur lo gloce? Cette oreille, nom de Dieu, quelle oreille! On o presque envie de lui couper, amoureusement.

pour chaque type de mouvements sont intégrées au jeu. Ainsi, les joueurs ne se relèveront pas toujours de la même façon, rompant d'avancer la monotonie et l'impression mécanique qui aurait pu se dégager du jeu.

Je ne vous parle pas trop de l'environnement du jeu, mais tout ce que vous pouvez imaginer est présent. Transferts des joueurs, création d'un joueur, même, ainsi qu'entraînement et compagnie. Les menus sont superbes, comme d'habitude dans la gamme EA Sports, et même l'intro du jeu est très réussie.

Pour terminer en beauté, sachez qu'il est possibilité de connecter deux PCs entre eux avec NHL 97, par liaison ou par modem, permettant à 4 joueurs humains, à raison de 2 par bécanes, de s'affronter.

Vivement la version finale de NHL 97, le



SPORTS

TÉLEX

• Electronic Arts o obtenu les droits de lo Coupe du Monde 98. Une version spéciole «World Cup» de FIFA devroit donc voir le jour l'onnée prochoine.

D'AUTRES VERSIONS 97

 Nous avons égolement pu jeter un oeil à d'outres simulolions sportives en version 97 en préporotion chez EA Sports. Notomment NBA Live 97 et Modden NFL 97. On en reparte dans le prochain numéro.

PORTE DE VERSAILLES

SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1 er DECEMBRE - DE 9 h 3 o à 2 o h o (



Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que

10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.

Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.

Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.

Après le MULTIMÉDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus

jamais comme avant...





La Cinquième



Reportage

Imperium Galactica, tel est le nom du prochain jeu de Digital Reality. À l'origine de Reunion, ce développeur hongrois persiste et signe. La conquête de la galaxie sera de nouveau votre leitmotiv. Un grand jeu en perspective.



Budapest digitale







pest que nous avons rencontré Digital Reality, la sympatrique équipe de développement hongroise. Catte dernière stawille acquellement d'arrache-pied sur la perium Galactica, la suite du célébre jeu de conquête spatiale Reunion, Imperium Galacrica reprend donc exactement le même chème. Une fois de plus, il vous faudra envier pour construire un empire galacrique puissant, le précédant ayant été détruit par les nombreux conflits d'intérés existant entre les différentes races de l'univers (sept au total), Le genre "odyssé galactique" n'est certes pas nouveau, mais que voulezvous, on ne s'en lasse pas. Contrairement à Reunion, le jeu est désormais divisé en trois parties relativement distinctes.

En effet, ne vous attendez pas à commencer directement au sommet de l'échelle de commandement : il vous faudra d'abord remplir de nombreuses missions imposées. Une sorte de mise à l'épreuve, si vous préférez. Votre première affectation sera donc celle d'un croiseur de taille relativement modeste, à bord duquel votre marge de manœuvre sera assez limitée. Le scénario sera alors linéaire, et vous devrez effectuer les missions les unes à la suite des autres. Si tout se passe bien, une promotion vous propulsera ensuite commandant de destroyer, avec ce que cela implique comme liberté supplémentaire. De nouveaux endrolts seront ainsi accessibles, comme le bar, lieu idéal pour discuter et choper un max de bons tuyaux. Le troisième et dernier niveau d'évolution vous placera au commandement d'un vaisseau amiral, et là votre liberté d'action sera totale.

Chaque déplacement à bord de votre vaisseau est illustré par une séquence 3D précalculée spécifique, enrèrement en S-VGA. Ces dernières seront particulièrement nombreuses, à commencer par l'intro qui à elle geule dure une dizaine de minutes. Réalisées à partir de 3D Studio et de Vortex sur Amiga (et non, vous ne rêvez pas), ces séquences sont présentes tout au long du jeu, que ce soit dans les menus ou bien entre deux missions.









DE LA GESTION ET DE LA STRATÉGIE À GOGO

Imperium Galactica est en fait un énorme jeu de gestion spatiale dans lequel vous devrez contrôler aussi bien l'économie de vos colonies, la stratégie de vos combats, et enfin l'expansion de votre empire. Comme vous le voyez, la tâche ne sera pas mince et ce n'est pas un hasard si les sept membres de Digital Reality travaillent à plein temps sur Imperium depuis plus d'un an. Gestion économique donc, puisque chaque planète que vous coloniserez devra être gérée un peu à la manière d'un Sim City 2000. Le graphisme passera alors en 3D isométrique, et une quarantaine de bâtiments différents pourront être édifiés sur le sol de vos conquêtes (200 toutes races confondues). La prospérité sera votre maître mot grâce à la construction d'usines et de spatio-ports. Mais il ne faudra pas oublier votre sécurité et vous devrez vous équiper d'installations militaires. En effet, vous pourrez à tout moment vous faire attaquer par une race ennemie, et il faudra combattre directement sur la planète dans une phase faisant fortement penser à un Command & Conquer version light.

50 À 60 H DE JEU

l es combats spariaux sont en revanche radiculement d'fférents, pulsque cette fols vous aurez d'ait à une vue de dessus pour observer votre armada en pleine action. Le tout se déroule en temps réel, et vous verrez les coups de laser tirés de part et d'autre. Un peu dans l'esprit des combats de Star Wars, pour vous donner une idée. Chaque vaisseau peut être équipé de différents types d'armes, ces dernières étant issues de vos

recherches plus ou moins poussées. En fait, on peut résumer Imperium Galactica ainsi : plus vous prospèrerez, plus vous aurez d'argent pour vos recherches, plus vous pourrez construire des armes perfectionnées, et plus vous serez puissant face à vos ennemis. Si toutefois vous vous sentez un peu faible pour attaquer une planète, vous pourrez tenter de conclure une alliance avec une autre race. Ceci ajoutera un soupçon de diplomatie à votre partie, qui suivant votre talent devrait vous fournir entre 50 et 60 heures de jeu. Pour finir, sachez que vous pourrez également affronter un joueur humanoïde grâce à une liaison série ou modem. Quant au mode IPX, ce dernier a été écarté pour des raisons «d'incompatibilité technique» avec le déroulement du jeu. Si tout se passe bien, Imperium Galactica devrait être disponible pour la fin de l'année. En attendant, arrêtez de baver, ça fait un peu négligé.

TITRE: IMPERIUM GALACTICA MACHINE: PC CD-ROM GENRE: STRATÈGIE EDITEUR: GT INTERACTIVE DÉVELOPPEUR: DIGITAL REALITY SORTIE PRÉVUE: FIN D'ANNÉE



Reportage UK



L'éditeur anglais Empire peut se frotter les mains ;

Rowan Software est en train de pondre ce qui risque d'être l'un des meilleurs simulateurs de vol traitant de la première guerre mondiale. C'est beau, réaliste et nom de Dieu de parfaitement génial à jouer.

Rowan Software Encore plus pres des nuages

ui, je sais que nous avons déjà parlé assez longuement de Flying Corps, le prochain jeu de chez Rowan Software, c'est vrai. Même que nous étions allés en Angleterre, par là-bas, à Runcorn près de Liverpool. Je sais bien. Mais, vous l'avez peut-être déjà constaté, nous nous sommes rendus une nouvelle fois dans les locaux des sympathiques coyotes de chez Rowan, pour réaliser une petite sèrie d'interviews flash sur le CD-Rom de ce mois-ci. Du coup, nous avons rejoué à Flying Corps.





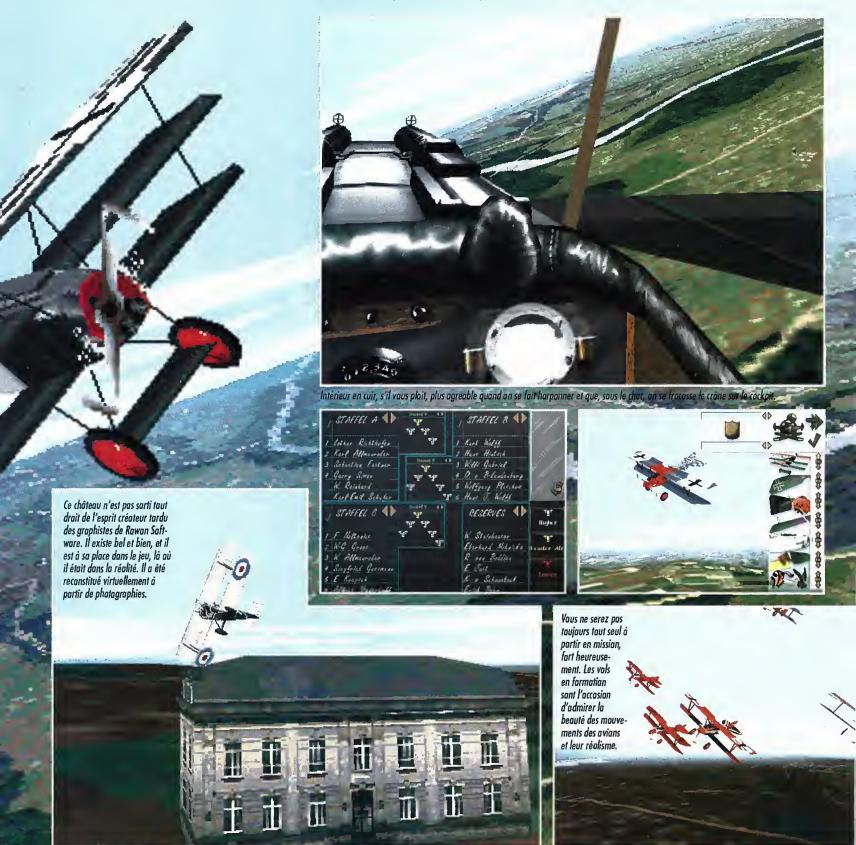
Le soft a encore bien avancé, il est de mieux en mieux; encore plus beau, et nous n'avons pu résister à la tentation de vous montrer d'autres images. Admirez.

Ne revenons donc pas trop longuement sur le jeu lui-même. Je vous invite plutôt à ressortir votre collec. de "Joystick", direction le n° 72, celui qui est beau avec sa couv. et ses pages dedans; et ce afin de relire les monceaux d'idées géniales que l'équipe de Rowan intègre dans le jeu : chaque élément de jeu, afin qu'il corresponde à la réalité, à nécessité des mois de recherche érudite sur la Guerre 14 (enfin 16, parce qu'avant, il n'y avait pas d'avions militaires).

À regarder en entendant déjà bourdonner les bruits des moteurs, en entendant siffler les balles qui transpercent votre bi-plan, qui traversent votre corps d'aviateur, tandis que votre avion pique du nez, s'enflamme et que vous vous écrasez au milieu des tranchées, un sourire béat figé sur les lèvres.

TITRE: FLYING CORPS GENRE: SIMULATEUR DE VOL PREMIERE GUERRE MONDIALE EDITEUR: EMPIRE

139 • JOYSTICK 75



Preview Microsoft



Months of the largest

Jusqu'à présent connu pour ses systèmes d'exploitation multi-couche et une flopée de logiciels pro. ayant fait la joie de plusieurs générations de cadres branchés, Microsoft se lance corps et âme dans l'univers impitoyable du jeu.

Mais si!

force de claironner que Windows 95 était la plate-forme idéale pour le loisir sur PC, Micros~1.dll s'est pris à son propre, euh, jeu et voilà près d'une demi-douzaine de produits qui s'apprêtent à débouler sur PC. Billou avait déjà mis prudemment les pieds dans ce marché avec sa gamme "Home", mais si l'on exclut le fabuleux Flight Simulator - dont la paternité revient du reste à BAO - il faut bien avouer qu'il n'y avait pas de quoi pavoiser. De là à dire que l'éditeur méprisait carrément les joueurs, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement : "l'éditeur méprisait carrément les joueurs".

Les choses sont grandement en train de changer, et sans vouloir présumer de l'avenir – puisqu'il ne s'agit là que de versions non finalisées – il semblerait bien que l'arrivée de Microsoft ne passe pas inaperçue, même si j'émets quelques réserves sur l'API Direct3D. Très intelligemment, l'éditeur a préféré confier à des pro. du jeu le développement de sa gamme. On retrouve donc pour le moment Rainbow Studios ou encore Atomic Games, et des partenariats sont prévus avec McDonnell Douglas (oui oui, l'avionneur du F15!) et Access. De plus, Douglas Ten Napel et son équipe nous concoctent le três attendu Neverhood Chronicles aux studios Dreamworks.

Naturellement, ces jeux sont "Designed for Windows 95" ou plutôt "Conçus pour Windows 95", puisque la bonne surprise est que les produits seront tous complétement traduits en français, des indications écran jusqu'aux voix en passant par l'emballage, le mode d'emploi et la licence d'utilisation.

On aurait pu craindre que Billga~1.dll cède à la facilité et aux sirènes du "Multimedia". Après tout, c'est lui qui a lancé l'expression en 1989. Heureusement, la gamme proposée par Microsoft est cohérente et bien représentative du marché. Si Deadly Tide s'annonce en effet comme un bête shoot'em up en images précalculées propres à fasciner n'importe quel joueur un peu simplet, on trouve aussi de "vrais" jeu en 3D temps réel et même un excellent wargame pour intégristes du genre : Close combat, testé dans ce numéro. Cohérente aussi la présentation générale des produits qui bénéficie du même "habillage" : aide en ligne, vidéo et même un lien Internet pour pouvoir se connecter sur un site en rapport avec le théme du jeu ou directement sur le Network maison. Et naturellement,

grâce á l'API DirectPlay, on pourra parfois jouer en réseau.

Parlons des API justement. Ces jeux, et principalement ceux utilisant la redoutable routine Direct3D, devraient être assez gourmands en ressource. Bon, disons les choses clairement, Direct3D sans carte 3D (Matrox "Mystique" par exemple), ne semble pas aussi performant qu'on a voulu nous le faire croire, et il faudra donc probablement disposer d'une machine puissante pour jouer à Monster Truck Madness ou NBA Full Court Press avec une résolution digne de ce nom ; mais à vrai dire, Billou ou pas, le refrain est suffisamment connu pour qu'on ne s'en étonne plus. Du reste, les cartes 3D en question ne disposent pas encore desdits drivers, et il faudra passer par une mise à jour. Microsoft se charge en effet d'intégrer les données que les différents éditeurs de jeux veulent bien lui faire parvenir, avant de leur renvoyer les API up to date. Tout ça fait pas mal d'allers-retours ; et pour la souplesse et la rapidité, il y a mieux. On essaiera de vous mettre ca sur notre CD (et on s'arrangera pour que vous puissiez tous le lire sans problème. Glup...). Bref, voilá un "petit nouveau" avec qui il va falloir compter. Vous allez voir qu'on va finir par l'utiliser, ce Windows 95. Ooops! j'ai pas pu m'en empêcher!

Moulinex



ros





Deadly Tide

DÉVELOPPEUR MICROSOFT EDITEUR RAINBOW STUDIO PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



teur rigolo, et se prépare à sortir un jeu d'action à l'action (justement !) intensement intense, pour nous les joueurs. Le soft tournera exclusivement sur, ô surprise, Windows 95, et vous place une fois de plus dans les écailles du sauveur de l'humanité. Manque de bol, vous arrivez un peu tard puisque la Terre est déjà envahie par les extraterrestres dès le début du jeu. C'est ainsi que vous ne devez donc pas combattre dans l'espace mais dans les flots : c'est sous les océans que la résistance humaine s'est organisée. Le principe de jeu est simple et devrait être à la portée de n'importe quel presentateur de la météo, même ceux qui bossent à TF1 : vous avoir curseur, vous tirer sur vaisseaux qui bougent, vous content. Le jeu alterne 3D précalculée particulièrement belle et temps réel, et tient en tout sur 4 CD.

icrosoft continue sa mutation en édi-

Fishbone









Hellbender

Therefore It see that the second of the seco

on, ben y a les enfoirés d'un côté – les Bions malfaisants – et puis la coalition des Planètes Indépendantes de l'autre, les gentils. Bref... vous. On est bien avancé. C'est pas avec un scénario qu'on se fera une idée d'un jeu d'action. Alors retour en septembre 95. Le fait est que Hellbender nous a rappelé Terminal Velocity sorti il y a un an. Proposé par Microsoft pour Windows 95, ce jeu de tir exploitera bien évidemment l'API Direct 3D pour les graphismes et DirectPlay pour le jeu à huit en réseau. Les cartes 3D accélérées seront aussi à l'honneur avec une option pour le S-VGA. Hellbender semble vraiment prévu pour les parties de cache-cache grâce à trois terrains d'action parallèles : à la surface de la planète, dans les foutues cavernes situées dans les entrailles de la Terre et même au-dessus des nuages. C'est dire que les décors devraient être un peu plus variés qu'à l'accoutumée.

lansolo



Des décors de toute beauté

EDITEUR: MICROSOFT
DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY
PC CD-ROM WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 96

LE No1 DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE EN BELGIQUE !!!

> PRIX CANONS !!! PC / MAC / AMIGA

VENTE ÉGALEMENT EN MAGASIN

9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAL **BELGIQUE**

TÉL/FAX : 1932 69226546 (FRANCE) 069 226546 (BELGIQUE)

OUVERT TOUS LES JRS DE 10H30 À 19H30

319 FF / 1899 FB

Chevaliers de Baphomet VFCrusader No Regret VF Gene Wars VF | Hardline VF | Pandora Directive Syndicate Wars VF 275 FF / 1650 FB 309FF/1850FB269ff/1599fb319FF/ 1899FB 299 FF / 1799 FB

Harvester VF F1 Grand 319ff/1899f6 Road Rash VF 269FF/1599FB Zora Nemesis

319FF/1899 FB



Voioni Per4mer Turbo Wheel 335 FF / 1999 FB

> 6 boulons don! 4 progrommobies.

seplembre.

Deadlock Duke Nukem 3D lighthouse VF 299 FF / 1799 FB 249 FF / 1499 FB 299 FF / 1799 FB

Links LS NF Phantasmagoria VF QUAKE NE 315ff/1899f6 315 FF / 1899 FB 295FF/1799FB

Côlé 4 étoiles dons GEN4 de Red Alert VF Ripper VF Time Commando ve 315FF/1899FB299FF/1799FB 295 FF / 1799 FB

C'est déjà Noël chez Dream Games Pour fêter ça, on CASSE les p

Dream Games est sur INTERNET : www.dreamgames.com Dates de sortie, news, soluces, patchs, vous y trouverez tout lien Trilogy, Road Rash, Z)

| S | prix !! | et surtout | les meilleures démos (Alic |
|-------|--|--------------------------|--|
| 9 9 9 | SUPER P | ROMOS | 10 Awesome Games 199 / 1199 |
| 19 | B5 FF / 499 F | | The 8lues 8rothers / Crazy Cars 3 / Super Caul- |
| 19 | Cyclones / Megara | ce / Push-Over | dron / Prehistorik 1 et 2 / Titan / Fire & Forget II / |
| 99 | , | | Blues 8 rothers Juke-Box Adventure / BattleStorm |
| 3 | 99 FF / 599 F | B par titre | Big 16285 / 1699 |
| 13 | Fields of Glory VF/ Form | nule 1 Grand Prix NF | Alien Logic/ Megarace/ Dragon Lore /Commande Blood / Genesia / Pinbatl Crystal Calibum / |
| 99 | Machiavelli NF / Ma | ster of Magic NF | Jetfighter II / Tom Landry Strategy Football / |
| 9 | Reunion / USS Tico | nderoga / Zool 2 | Casino Master Multimedia / D-Generation / |
| 99 | 119 FF / 699 | FR par titre | The Psychotron / Pac in Time / Warriors / |
| ř | 7th Guest NF / Alien Ca | mage / Alone in the | Metal Marines / Legions/ Puzzle Power |
| 9 | Dark VF / Alone in the | Dark 2 VF / Alone in | CO5249 / 1499 |
| | the Dark 3 VF / Ar | mored Fist nf / | Desert Strike / Jungle Strike / Actua |
| 9 | 8eneath a steel sky | VF / 8ioforge VF / | Soccer / Slipstream 5000 / Retribution |
| 9 | 8uzz Aldrin VF / Ca | nnon Fodder 2 / | Top Ten Pack |
| 9 | ChessMaster 3000 | | Top Ten Pack |
| 9 | Daedalus Encounter | | Tour Golf / Seal Team / Xenobots / Chuck |
| 19 | Oay of the Tentacle VF | Detroit VF / Dragon | Yeager's Air Combat / Wing Commander II |
| 9 | Lore VF / DragonSphe | re / Dreamweb VI / | Deluxe Edition/ Ultima VII / Indianapolis 500 / |
| 9 | Duke Nukem II/Dune vi/ | | The Lost files of Sherloct Holmes |
| 9 | / F1 / Fade to 8 lack VF | raicon 3/0 nr / rira | Twenty Wargames Classic249 / 1499 |
| 9 | / Goblins 3 VF / Hel | I VE / Inco II VE / | D-Day / Conquest of Japan / Global Domination/ |
| 9 | Incredible Machine vf / | | When Two Worlds War / Decisive Battle of the American Civil War Vol.1,2 et 3 / Gold of the |
| | | | Americas / Reach for the Stars / Warlords / |
| 9999 | Fate /l abuninth /l ands o | flore VF / Larry V VF | Battlefront / Battles of Napoleon / Carrier Strike/ |
| iğ | / LBA VF / Lemmings Ch | ronicles / Litil Divil / | Western Front / Sword of Aragon / Pacific Warf |
| ĭŏ | Lost Eden VF/ Lost in | Time 1 et 2 VF / | War in Russia / Tanks / Clash of Steel / Conflict |
| 9 | Lure of the Temptress V | F / Magic Carpet VF / | Middle East /Conflict Korea /Great Naval Battles I |
| 19 | Monkey Island VF / M | onkey Island 2 VF / | |
| 19 | Nascar Racing NF/ NHL | 95 NF / Dutpost VF / | Charme/ Erotisme/ X |
| 9 | Overlord VF / Panzer Go | eneral / PGA 486 nf / | 101 Sex Positions Vol.1 199 / 1199 |
| 9 | Police Quest IV vf / Pri | vateer / Project-X nf | Best of interactive girls 199 / 1199 Club 21 249 / 1499 Crystal Fantasy 289 / 1693 |
| 9 | Quarantine VF / Rap | otor / Renegade / | Club 21 249 / 1499 |
| | Shadow Caster / Sim Cit Star Crusader VF / Star | y vr Space Hulk vr / | Crystal Fantasy |
| 9 | Trek Judgment Rites VF | | |
| 9 | / Superfrog 3.5 NF / Sup | orkarte VE / Super- | CyberXperience |
| 9 | Ski Pro / Syndicate VF | System Shock VF / | Desirs et perversions 3 239 / 1399 |
| 9 | Ski Pro / Syndicate VF Theme Park VF / Tilt NF | | |
| 9 | 8 ody 8 lows of 3.5/Ultim | a Underworld 1 et 2 / | Diva X Rebecca |
| 9 | Universe VF / Wack | Wheels / Wing | Elite European models 169 / _999 |
| 9 | Commander VF / wolf | | Hot Girls |
| 9 | | CO | Hot Pics 99 / 599 Interview de Pauline VF 349 / 2099 Kama Sutra (Penthouse Int) 335 / 1999 |
| 9 | 139 FF / 799 I | B par titre | interview de rauline Vr 349 / 2095 |
| 19 | Civilization VF / F | Ctrike / Cabro T | hama outra (rentriouse int) 335 / 1995 |
| 9 | Master of Orion / Planet | Suiko / Sabre Team | Latex 289 / 1699 |

Commander VF / Wollpack / Toolston | Hot |
1.39 FF / 799 FB par titre | Inte |
Civilization VF / Fleet Defender |
Master of Onion / Planet Strike / Sabre Team Lat |
VF / Spear of Destiny / Subwar 2050 VF / TFX Pas |
Per 149 FF / 899 FB par titre Flight of the Amazon Queen VF / US Navy Fighters VF / Wing Commander 3 VF

169 FF / 999 FB par titre
AIV Networks VF / Blade of Desliny /
Fortress of Or Radiaki / FX Fighter / Harpoor Classic/Humans 1 et 2 / Indy Car 2 nl / Lemmings Tribes / Prisoner of Ice VF / Raven Project / Road Warrior VF / Sam et Max VF / Shadow of the Comet VF

| n Irilogy, Koad Kash, Zj |
|---|
| JEUX MAC CD-ROM |
| Afterlife |
| Lione in the Dark Triloov 299 / 1799 |
| Unser Jr Arcade Racing 219 / 1299 |
| Apache Longbow |
| Oown in the Dumps 369 / 2199 |
| Flight Unlimited NF 335 / 1999 |
| Full Inrottle VF |
| Allied General (Parzer General 2) 349 / 2099 1 June in the Dark Trilogy 299 / 1799 1 Unser Jr Arcade Racing 219 / 1299 1 June 20 June |
| Indy IV - Fale of Atlanlis 169 / 999 |
| Indy Car 2 |
| Kyrandia 3 VF |
| Löst Eden VF |
| Marathon Infinity 349 / 2099 |
| Mechwarrior 2 |
| Pga Tour Golf III 335 / 1999 |
| Phantasmagoria 419 / 2499 |
| Prisoner of Ice VF |
| Pro Pinball The Web |
| Marathon 2 349 / 2099 Marathon Infinity ? / ? Mechwarrior 2 385 / 2299 Pga Tour Golf III 335 / 1999 Phantasmagoria 419 / 2499 Prisone of Persia 1 + 2 NF 219 / 1299 Prisoner of Ice VF 319 / 1899 Pro Pinball The Web 299 / 1799 Sam & Max hil the road 249 / 1499 Shivers NF 335 / 1999 Sim Isle 319 / 1899 Space Quest VI 319 / 1899 |
| Shivers NF |
| Space Quest VI 319 / 1899 |
| Super Wing Commander NF 369 / 2199 |
| Sim Isle |
| Transport Tycoon |
| Warcraft II 369 / 2190 |
| Wing Commander 3 NF 399 / 2399 |
| Wing Commander 4 VF 399 / 2399 |
| X-Wing Collector |
| LOIR MEMBESIS 435 / 2599 |
| EDUCATIF & CULTUREL |
| PC / MAC |
| Astrolabe VF 375 / 2199 |
| Cezanne VF 375 / 2199 |
| Le cinéma des lumières 349 / 2099 |
| |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 |
| Le Musée d'Drsay VF |
| Le Musée d'Drsay VF |
| Le Musée d'Drsay VF |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'histoire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1699 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Eliot, nounours a dispar 289 / 1699 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 229 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1939 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1899 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 PLANTE 249 / 1499 PC WINDOWS |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1699 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Animaux dangeureux VF 299 / 1799 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Eliot, nounours a dispar 289 / 1699 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1599 |
| Le Musée d'Dray VF 388 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'histoire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1899 Hon 1 er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1599 Conquète de l'histoire VF 339 / 1999 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1899 Hon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 / Win95) 269 / 1599 Conquète de l'histoire VF 339 / 1999 Civilisations antiques VF 299 / 1799 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1699 Mon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 Panet Reporter VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1599 Conquète de l'histoire VF 299 / 1799 Encyclopedia of SF 299 / 1799 Encyclopedia of SF 389 / 2299 Encyclopedia of SF 389 / 2299 |
| Le Musée d'Dray VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'histoire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1899 La pierre de Wakan VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1899 Civilisations antiques VF 339 / 1999 Civilisations antiques VF 299 / 1799 Encyclopedie de la musique VF 389 / 2299 Encyclopedie de la musique VF 425 / 2499 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'histoire interac 299 / 1799 Eliot, nounours a dispar 289 / 1699 Hon 1er tour du monde 319 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux origines de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1599 Civilisations antiques VF 299 / 1799 Civilisations antiques VF 299 / 1799 Encyclopedie de la musique VF 425 / 2499 Encyclopedie de la musique VF 425 / 2499 Le Monde des Avions V 131 / 1899 Le Monde des Avions V 131 / 1899 |
| Le Musée d'Drsay VF 389 / 2299 Paris Virtual Tourism VF 339 / 1999 Casper l'hisloire interac 299 / 1799 Ellot, nounours a dispar 289 / 1899 La pierre de Wakan VF 249 / 1499 Planet Reporter VF 375 / 2199 PC WINDOWS Animaux dangeureux VF 299 / 1799 Aux onignes de l'homme 375 / 2199 Cinemania 97 (Win95) 269 / 1599 Civilisations antiques VF 299 / 1799 Civilisations antiques VF 299 / 1799 Encyclopedia of SF 389 / 2299 Histoire de la litterature VF 339 / 1999 Le Monde des Avions VF 319 / 1899 Asterix-le défi de César VF 319 / 1899 Asterix-le défi de César VF 319 / 1899 Asterix-le défi de César VF 319 / 1899 |
| The Dig VF |
| |

| 99.999999 | Raven Project / Road Warrior VF/ Sam et Max VF / Shadow of the Comet VF COMPILATIONS PC CD-Rom 10 Westwood Studios | Virtual Sex. 249 / 1499 Aux origines de l'hom Virtual Sex 2 289 / 1699 Cinemania 97 (Wing Virtual Top Model VF 299 / 1799 Conquête de l'histo Zara White VF 369 / 1799 Civilisations antique Zara et le temple de l'amour 369 / 2199 Encyclopedia of SF. Compils-3 à 6 COs pour le prix d'1 Encyclopedie de la musi Bacchus CD 6 Pack 269 / 1599 Histoire de la littéra Dirty Debutantes 6 Pack 269 / 1799 Le Monde des Avion Glowing Lorn 4 CDs Rundle 249 / 1499 Asterix-le défi de Cê | me | 375 / 219 269 / 159 339 / 199 299 / 179 389 / 229 425 / 249 339 / 199 319 / 189 319 / 189 |
|-----------|--|--|-------------------------|---|
| 20000-00 | 11942/r leet Defender/Wings of glory Master Picec Collection | Virtual Top Model VF 299 / 1796 Conquête de l'histoir Zara White VF 369 / 1799 [Villiastions antique Zara et le temple de l'amour 369 / 2199 [Villiastions antique Encyclopedia of SF. Compils-3 à 6 COs pour le prix d' 1 Becchus CD 6 Pack 269 1599 1591 150 1 | mpf VF / NF : notice en | 289 / 169 289 / 169 289 / 169 289 / 169 319 / 189 Irançais en anglais |
| 99999999 | HelpI 249 / 1499 (f 1/Push-Dver/Humans/Dune III/Pinball Dreams/Pro tennis tour/Sherlock Holmes/ Prince of Persia/World class leader board/ Super Vga Harrier/Jack in the dark Silmariis History VF 285 / 1699 Robinson's requiem / Transartica/Ishara/ Storm Master/Burny bricks/Colorado/Targhar/ Starblade/ Windsur Willy Crystals of Arborea Temptation 299 / 1799 (7th puest / Hand of fate vf/ Lands of fore | Nom et Prénom : Adresse : CP + Ville tel tel | | •••• |
| 999999 | Vf / Indy car racing & track pack) Gremlin CD 3 Pack (Zool / Lotus/ Nigel Mansell's world) Megapack 5. Terminal velocity/ Flight unlimited- limited edition / Primal rage / Pinball antasies deluxe / Jagged alliance / Fx lighter/ Warlords II deluxe / Great naval battles IV/Pool champion / Entomorph) Ultimate Fantasy | Frais de port : 1=8D fb / 2=1D0fb / 3=120fb | Total | Total |
| | | <u></u> | | |

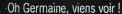
Preview Microsoft

Monster Truck Madness est le premier simulateur de 4 x 4 géants pour PC. Il reprend des modèles réels connus des bouseux de l'Ouest comme le Bigfoot ® et le Snake Bite®. Meuh ! la vache, meuh!



MonsterTruck Vadness





- Keskya?
- Non là sur le PC, y a les voitures avec les grosses roues comme à la télé.
- Beuh, des Monster Trucks tu veux dire?
- Ouais, ouais c'est ça et tu peux faire des concours de drag et que j't'écrase des voitures et tout et tout.
- C'est naze, ton truc.
- Mais non, et pis y a aussi des courses sur circuit et en ral-
- Bof, et après ?
- Ben c'est en 3D mappée et y a des tas de vues caméra ; et pis, c'est super-beau. Et le plus fou, c'est que c'est un jeu Microsoft. C'est presque comme si c'était Billou qui l'avait
- Ouais et alors, ça marchera en S-VGA sur mon DX2 ?
- Non, mais t'es folle Germaine, faut un Pentium ; en revanche, sì t'as une carte 3D accélérée, c'est tout bénéf.

lansolo





La modélisation 3D est drôlement détaillée : véhicules de travaux, arbres, panneaux, ponts, caravanes... On peut sortir allègrement de la piste pour se balader où on veut. A noter que certains éléments du décor sont destructibles et que le Monster Truck soulève derrière lui de grandes gerbes de boue ou d'herbe. Beuh! l'her-

EDITEUR: MICROSOFT, SI, SI! DÉVELOPPEUR TRI

PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 96



Crée la LA SALLE DE JEU sur

MICRO-ORDINATEUR en RESEAU

Venez jouer jusqu'à <u>8 personnes</u> en même temps sur <u>les meilleurs jeux</u> du momen

et découvrez de nouvelles sensations. Boutique et Salle de jeux au

37 rue de LAPPE PARIS 11 Tel : 43.14.06.29 De 13 H à 19 H du Lundi au Samed













NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU



CLOSE COMBAT: Un jeu d'un incroyable réalisme, ou les combats sont de véritables campagnes et aù même vos hammes ré-fléchissent et peuvent refuser vos ordres! Un wurgon en temps réel, avec ques, de la deuxième guerre diale qui restera une anthologie.

AUTRES TITRES DISPONIBLES:

Great Naval Battle: 3791

Great Naval Battle Extension: 199 Firs Steel Panthers Extension: 179 Ers Battelground Gettsburg: 369 Frs Shilock Battelground 4: 489 Frs

Ages of Rifles: 4 Aces of the Deep: 19 Aces of the Pacific: 3291 Panzers General: 329 Ers

Twenty Wargam Classic: 369 Frs Complete Carriers at War: 399 Frs World War II SouthPacific: 119 Frs

Fantasy General: 429 Fr

Toute la gamme Truthmaster: Volant

GP1 et T2, Joisticks, Palonniers Renseignements au 43.14.04.49

EVENIDOURS

PACK DE 10 JEUX VERSION INTEGRALE, POUR LE PRIX D'1.IEU NEUF!!!



AD&DCOLLECTOR



AD&D Extention:

AD&D Extention:

Compil regraupant tante Véritable ulde de jeu infortasérie SSI à savoir ; pool matique, cette extension of radiance, curse of the n'est pas moins que la comazure Bonds, Secret of pilation de 5 manuels de SIlver Blades, Champions of Krynn, Death cure et visualisoteur de Queen of Krynn, Death Knights of Krynn, Beath Knights of Krynn, Gateway to the Savuge Fruntler, Treasures of the Savuge Fruntler, Treasures of the Savuge Frontler ...

Can ple regroupant eye of Compil regroupant eye minal velucity, Filight un des saga d'heroic funtusy (jeu de roie) les plus abouties du moment pour les finding de personnuges et de personnuges et de personnuges et de personnuges, 6 classes montifiques du genre : plus de monstres. Taut ce qu'if faui multiraces, graphisones en sonnuges, 6 classes formiter, Treasures of the son pour préparer des pariles compiètes avec la passibilité de créer des abjets may leur et des pour préparer des pariles comme pour les débutants.

Sont ausst disponiblent : ques et de les placer !



AD&D Eyes of Beholder





BIG 16 Compilation de 16 CD ROM avec Alien Iogic, Megarace, Dragan Iore, Commander bload, Uitimate domain, Pinball crystul, Jet fighter 2, Tam landry, Puzzle power, Legions, Metal marine, Warrlors.

Sont aussi disponiblent : Lucas's Art collector, Might & magic, Megapack 2,3,4

CYBERVISION: 1er VPCISTE DE CHARME EN FRANCE C'EST UNE LIVRAISON EN 48 H et + 5000 CLIENTS SATISFAITS A notre boutique 37 rue de lappe PARIS 11 : + de 250 Références, plus de 3000 produits en Stock et les dernières nouveautés

SEXY CELEBRITY + de <u>100 nouvelles stars,</u> avec leur nom, se monirent nues au travers de 1500 photos de très grande qualité. Un CD ROM qui ravira les nomhreux amateurs de stars.

VIRTUAL PRESENCE Le nouveau JOHN B ROOT, UnCD interactif, magnifique, qui vous pluce aux scènes subjectives. La très sublime EVE charmera les + bia-18/20 CD CHARME

Interactif VF 379 Frs

H Mae Pherson, Stephanie Seymor) dévoillent leurs charmes au travers de magnifiques photos inédites. Un CD rare à collectionner.

+ 10 jeux interactifs, + 4 H de<u>vidéo,</u> + 10 H de jeux uvec : Julia Chunel, Draguixa, Mylena, Zabou, Magella...<u>Le pre-</u> mier pack_interactif; le produit de la rentrée, VF

WORLD OF SEX: Un méga pack de 10 CD avec ± de 15000 photos HARD et 25 films paur plus de 30 heures de sexe. Un produit qui vous offre un super rapport prix qualité.

SEXY AMATILES:
4000 photos de qualité sur le thème Amateur qui rencontre
temps de succès grâce
at réalisme des scènes hyper X. Un CD
facile à utiliser. Une
édition Cyherylsion.
Un produit unique!

XX TOTAL FANTASY3 SEXY SM: 4000 nouvelles photos de qualité super chandes classions de la pr sées par thème pour tons les goûts. Un produit fu-clie à utiliser, qui com-hiera toutes vos attentes et vos désirs.

Tout l'art et les perver-

sions de la pratique SM au travers de 4000 pho-tos inédites et de qualité. Ame sensible s'abs-tenir! Une édition Cybervision.

LA VILLA VP Un des ed le mieux noté. Le jeu se passe dans une villa image de synthèse 3 D avec des filles super-bes qui se livrerans, qu'aux plus dé-braulliards. Un titre dis-braulliards. Un titre dis-tinal hard el parfois soft.

PHOTOS 249 Frs

PHOTOS 329 Frs

Angie Cyber experience Diva X Ariana Heidas House Pleasure CD 1 Pleasure CD 2 Paris CD Guide Private Pleausure

Seymore Butts 2

Space Siren 2 329FR Time Warp 349FR Up&DownLove 369FR Virtual Escort 349FR Vidéophone Love 229FR Vampire Kiss 229FR Virtual Sex 239FR Virtual Sex Shoot 379FR Virtual Valery 2 Parfum Mathilde NEW 349 FR Zara Whites DExp

289FR Zara Whites TL'A

PHOTOS 249 Frs

299FR 399FR Adventure Kids Asian XXX 249FR Blue Girl 1 Uncens 369FR Blue Girl 2 Uncens 399FR CDPiston 299FR 299FR Désir & P.5 Déborah Mangas 319FR Erotica Mangas 229FR Janan XXX 319FR

Knight Of Xentur

Interactif VF 499 Frs

Mad Paradox 249FR Nippon Obsess 1 249FR Nippon Obsess 2 199FR Ogenki Clinic 1 249FR Ogenki Clinic 3 199FR Pulsion Mangas 1 199FR Pulsion Mangas 2 369FR Urostuki 1,2,3 ou4 369FR Urostuki 3 Pack 349FR Samourai Pervert 369FR Sexy Mangas

Photos films 449 Frs

269FR 199FR Blondes Bombes 249FR Celebrity Nudes 199FR Désiret Perv Nº1 199FR Désir et Perv N°2 179FR Désiret Perv Nº4 249FR Désir et Perv N°7 249FR Elite Améri 1ou 2 399FR Elite Europ I ou 2 369FR Filles Aldo Berg

249FR Filles Mike Ancher

PHOTOS 249 Frs

199FR Private Photo d 199FR Sea sex and Surf 199FR Sexy Star 199FR Total Fantasy 1 299FR Total Fantasy 2

GirlsOfVivid Iou2

199FR Penthouse Phot 2

299FR Voyeurs

PHOTOS 249 Frs

199FR Private Collection 249FR Pack 3CD romsoft 199FR 229FR Penthouse Phot 1 449FR Pack 6CD Romsoft 449FR 449FR Dirty Débutantes 6CD 399FR 199FR Penthouse Phot 3 449FR Oriental Star 3CD 299FR 449FR 249FR Seymore 6 pack

199FR Platinium 6CD 249FR 199FR Odyssée du Plaisir 199FR

249FR Fantasmes Charnel 199FR 199FR Esclaves & Soumises 199FR

Interactif 339 Frs

Ogenki Clinic 1 199FR Shin Angel 1,2,3 ou 4 Poupćedu Vice 199FR 199FR Mission Extrème

Private pleasure park Private magazine World of sex 2 Parfum de mathilde

289 FR 449 FR

COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A: GS CORPORATION, 37 rue de LAPPE 750H PARIS - NOS ENVOIS SONT SOUS PLIS DI

CODEPOSTAL VILLE

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE SUISSE : 30F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80F

Réglement par : Chèque () à L'ordre de GS CORPORATION Mandat () Carte Bleu () Date de Validité de la carte :

CD ROMd'occasion Tel: 43.14.04.49

Je certifie etre majeur

| PRODUITS | PRIX |
|----------------|--------|
| | |
| | |
| | |
| A FRAIS DEPORT | 30 FRS |

Preview Microsoft



L'histoire, c'est que Gex matait la téloche pénard chez lui, quand une sorte de super-insecte à la noix l'a aspiré dans le monde des sèries tèlé.



Alors le voilà qui se retrouve face aux sales types de "Massacre à la tronconneuse" ou à des tomates tueuses géantes.

ex aurait pu être un produit révolutionnaire pour nettoyer les fours, mais non, celui-ci est un gecco; sorte de lézard aux doigts terminés par des ventouses. Célébrité sur consoles PlayStation et 3DO, le voici qui pointe sa langue longue et molle sur PC. Souhaitons-lui un meilleur sort qu'à la majorité des adaptations qui l'ont précédé, lamentablement reprogrammées, saccadées, pourries d'accès disque. Mais mais mais... préparons-nous tout de même à une éventuelle bonne surprise :

ce que j'ai sous les yeux s'annonce plutôt bien.

À part ca, Gex est dans la droite ligne des traditionnels jeux de plates formes, avec des bonus, des niveaux cachès, des monstres à emboutir en leur sautillant sur le crâne. Gex fait s'écrouler les murs en leur tapant dessus à grands coups de queue - comme Henry Miller - et s'agrippe à n'importe quelle surface grâce aux ventouses gluantes qui terminent ses doigts - comme Claude Lelouch. Son but dans la vie, c'est de gober un maximum d'insectes. Les coléoptères, c'est ca qui le défonce. Certains même lui font un effet pas croyable. Il se met à cracher des flammes, devient superspeed, bondit dans tous les sens... Du coup, j'vais p't'être m'y mettre moi aussi, aux coléoptères. Si vous avez un plan, contactez-moi.

Monsieur Pomme de Terre



Gex s'éclate à faire du trampoline sur un cercueil. (Question à poser à ma psy : les jeux vidéo me rendent-ils dépressifs ?)▼



select t

OVERALL

defense

steals



▲Certains insectes sont des bonus. Celui-ci fait cracher du feu.

DÉVELOPPEUR CRISTAL DYNAMICS EDITEUR MICROSOFT PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

NBA Full Court Press

epuis qu'il s'est remis à la programmation de jeux sur PC, Billga~1.dll n'arrête plus. Tous les mois, on nous en annonce d'autres et tous dans des genres différents. Cette fois, c'est au tour de la simulation sportive d'y passer, et du basket ricain en particulier avec NBA Full Court Press. Le gars Billou, avec l'influence qu'il a et tous ses comptes en banques archi-

remplis, n'a pas eu de mal à convaincre la NBA de lui accorder leur licence. Du coup, ce jeu de basket Microsoft intègre tous les noms des joueurs de la NBA, avec des photos de leurs tronches, les couleurs officielles des maillots ainsi que les logos des équipes. La totale, ou presque, puisqu'une poignée de joueurs est absente

seb

petite poignée de joueurs est absente, genre Shaq et Jordan qui ont déjà vendu leur âme à un autre diable.

■ Les lans de la NBA vont être contents : toutes les equipes sont là. Avec leurs jolis logos et leurs jolis noms. Icì,

le match va opposer les Raptors de Toronto aux Chicago

Bulls de Chicago (donc).



▲La vue en 3D isométrique a été adoptée pour ce NBA Full Court Press. Avec des sprites qui gigotent dessus. C'est un peu vieillot tout de même.



DÉVELOPPEUR MICROSOFT US EDITEUR MICROSOFT PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

MACHINE PC CD GENRE SIMULATEUR EDITEUR MICROSOFT DÉVELOPPEUR BAO SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Flight Simulator pour Windows 95



ifting quasi-complet pour ce vétéran de la simulation de vol. Cette nouvelle version "Designed for Windows 95" disposera de textures plus belles et de deux nouveaux appareils : un Boeing 737 et un Extra 330 (avion de voltige). Nouvelles planches de bord aussi et naturellement, nouvelle interface à la Windows. Côté performance, difficile de juger pour l'instant car les diverses bêta-versions testées étaient trop instables. La grande nouveauté, c'est la présence d'aides multimédia et de cours de pilotage, eux aussi agrémentés d'images fixes, de films et autres commentaires audio. Petite pierre dans le jardin de Flight Unlimited, on retrouvera aussi des cours de voltiges commentés par une championne américaine. Naturellement, comme l'ensemble de cette fournée Microsoft, le produit sera intégralement traduit en français. Enfin, les utilisateurs des versions précédentes seront heureux d'apprendre que FS 6.0 sera compatible avec les fichiers BGL et l'excellent Flight Sim Flight Shop.

Moulinex





Les Hors-Série passent au passent au Macintosh



- + Les meilleures démos du moment
- + Le meilleur des sharwares



49 F seulement succombez à la tentation!

DÉV. SCAVENGER US
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





AMOK



▲ Encore un jeu qui ne pourra sortir en Allemagne : regardez-moi ces pauvres nageurs, ils saignent. Ils saignent et ils meurent. n les surveille du coin de l'œil depuis pas mal de temps maintenant, les petits gars de Scavenger. Ils nous avaient rudement impressionnés à l'époque de leur première apparition dans un salon consacré aux jeux vidéo. Sacrément impressionnés

même, avec des titres comme Into the Shadows ou Amok. Et justement, paf, voilà qu'Amok a fait son petit bonhomme de chemin, et qu'une version bien avancée nous tombe entre les mains. Au vu de cette preview, je suis plutôt scié. Ça bouge vite et bien, même quand on commence à taper dans le monde des hautes résolutions ; et l'ambiance sombre et violente d'Amok est décidément excitante.

C'est de l'arcade, du shoot'em up tout plein de grosses explosions, entièrement en 3D calculée en temps réel, et ça marche. Bref, on en prend plein la tronche.

Seb





▲ Il est beau, le robot marcheur, non? En plus c'est le vôtre, vous le dirigez, vous le pilotez et vous tirez sur tout ce qui bouge. Surtout sur ces gros lards de militaires qui tentent de vous freiner.

SECURITE DE VOS COMMANDES ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT /RAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM Version française

H HOUR SOLUTE ZERO ACROSS THE RHINE RLIFE 4 LONGBOW ON NS-COMIC BOOK ADVENTURES N TRILOGY BATAILLE DES ARDENNES GROUND WATTERLOO D RACING MACHINEHEAD 2 CLE OF THE SWORD MASTER AR ATION NETWORK ND & CONQUER ND & CONQUER COVERT OPERATION FLIGHT SIMULATOR JEST OF THE NEW WORLD UCTION DERBY EON KEEPER HSIEGE 2 HWORM JIM 1+2 EXTREME SPORTS ND PRIX 2 TO BLACK ASY GENERAL ATTACK 96 HT UNLIMITED | BOYARD 2 LA LEGENDE RIEL KNIGHT 2 E MACHINE E WAR ND PRIX MANAGER SHADOWS OF SERPENT DEATHKINGS... BAZOOKATONE 96 DE MAITRE LU S DE BAPHOMET CARPET 2 KART

Tél: (Mention Obligatoire)

| MECHWARRIORS 2 MONOPOLY MYST NBA LIVE 96 NECRODOME NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION NHL POR SPEED SPECIAL EDITION NHL HOCKEY 96 NORMALITY NUKE IT OLYMPIC GAMES OLYMPIC SOCCER PANDORA DIRECTIVE PANZER GENERAL 2 PAWS PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR 96 DATA DISC PGA TOUR 96 DATA DISC PGA TOUR 96 DATA DISC PGA TOUR 96 DATA POLICE QUEST SWAT PRAY FOR DEATH PRO PINBALL: THE WEB PUTTY SQUAD QUAKE RAYMAN RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE ROAD RASH SCORCHED PLANET SCREAMER SETTLERS 2 SHELLSHOCK SHIVERS SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95) SILENT THUNDER (WIN 95) SILENT THUNDER (WIN 95) SIM CITY 2000 COLLECTION SIM ISLE SONIC SPACE HULK VOTBA (WIN 95) SPEED HASTE SPEED RAGE SPYCRAFT STARFIGHTER 3000 START RACER STEEL PANTHER STORKEEP STORM SUKHOI 27 SYNDICATE WARS TEAM F1 TERMINATOR FUTURE SHOCK TERRANOVA THE DIG THE LAST BLITZKRIEG THIS MEANS WAR THUNDERHAWK 2 TIME COMMANDO TORRIN'S PASSAGE TOTAL MANIA TRIVIAL PURSUIT URBAN RUNNER VIKING CONQUEST VIRTUR FIGHTER |
|--|
| MYST NBA LIVE 96_ |
| NECRODOME NEED FOR SPEED NEED FOR SPEED COLOR FOLLOW |
| NHL HOCKEY 96 NHL HOCKEY 96 NORMALITY |
| NUKE IT OLYMPIC GAMES |
| OLYMPIC SOCCER PANDORA DIRECTIVE |
| PANZER GENERAL 2 PAWS |
| PGA TOUR 96 DATA DISC PGA TOUR GOLF 96 |
| PHANTASMAĞÖRIA POLICE QUEST SWAT |
| PRAY FOR DEATH PRO PINBALLE: THE WEB |
| QUAKE QUAKE RAYMAN |
| RÍSEÄRÜLES OF ANCIENT EMPIRE ROAD RASH |
| SCORCHED PLANET SCREAMER |
| SHELLERS 2 SHELLSHOCK SHIBATTI COMMANDER |
| SHIVERS SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95) |
| SILENT HUNTER SILENT THUNDER (WIN 95) |
| SIM CITY 2000 COLLECTION SIM ISLE |
| SPACE HULK VOTBA (WIN 95) |
| SPEED RAĞE SPYCRAFT |
| STARFIGHTER 3000 START RACER |
| STEEL PANTHER STONEKEEP STORM |
| SUKHÖI 27 SYNDICATE WARS |
| TEAM F1 TERMINATOR FUTURE SHOCK |
| THE DIG THE CENE MACHINE |
| THE HIVE (WIN 95) THE LAST BLITZKRIEG |
| THIS MEANS WAR THUNDERHAWK 2 |
| TIME COMMANDO TORRIN'S PASSAGE |
| TRIVIAL PURSUIT |
| VIKING CONQUEST VIRTUA FIGHTER |
| VIRTUAL KART VODOO LOUNGE |
| WARCRAFT 2 WARCRAFT 2 SCENARY DISC VO WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF |
| WARHAMMER VO WESTWOOD ANTHOLOGY |
| WARHAMMER VO WESTWOOD ANTHOLOGY WILD ANIMAL OLYPICS WING COMMANDER IV WITCHAVEN |
| WITOHAVENZ |
| WORLD RALLY FEVER WORMS |
| ŽIDANE FOOTBALL ZORC NEMESIS |
| |

petits prix

| ALIEN CARNAGE |
|--------------------------|
| BLACKSTONE PLANET STRIK |
| CIVILISATION 1 |
| CREATURE SHOCK |
| DAYS OF THE TENTACLES |
| F1 GRAND PRIX 1 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 |
| F19 STEALTH FIGHTER |
| HOCUS POCUS |
| JOURNEYMAN PROJECT |
| TURBO |
| KING QUEST V |
| LEISURE SUIT LARRY 1 |
| LINKS GOLF |
| M1 TANK PLATOON |
| MANCHESTER UNITED |
| MASTER OF MAGIC |
| PIRATES |
| RAPTOR |
| RED BARON |
| SABRE TEAM |
| STAR TRECK 25TH |
| STREETFIGHTER 2 |
| WACKY WHEELS |
| |
| NASCAR |
| INDYCAR RACING NASCAR |

POUR COMMANDER

PAR **TELEPHONE 29** 51 68 74

PAR COURIER **EURO DEAL**

46, Avenue du Général de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE

Bon de commande à expédier à EURO DEAL 46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT) Prénom: Adresse: Code Postal :....

| | - 0 |
|--------|------|
| | Prix |
| | |
| | , |
| | |
| Port: | 49 F |
| Total: | |
| | |

PC CD ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV. MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE











Master of Orion 2

Battle at Antares



'est pas demain la veille qu'on fera dormir nos petits yeux fatigués. Je sais pas si vous étes au courant... Master of Orion 2 arrive. Et sa cohorte de nuits blanches. Tant mieux! Bon, le problème est le suivant : vous vous retrouvez empereur en charge d'une planète de l'univers profond. Les gens sont inconscients, ils se reproduisent, et peu à peu les ressources locales viennent à s'épuiser. Une seule solution : l'expansion territoriale.

Votre talent naturel fera des merveilles. Une gestion soignée, une exploration systématique des planètes alentour, des voisins susceptibles à séduire ou à affronter : on voit bien que vous avez déjà pas mal d'heures de vol. Sauf que maintenant, des aliens xènophobes déboulent d'une autre dimension pour tout fiche par terre! Va falloir la jouer subtile. En plus, MOX et le multi-joueur, c'est prèvu : 8 mégalos pourront se la jouer en rèseau ou sur la même machine. Tiens, je vais aller m'acheter des lunettes noires, moi



milia'97

http://www.reedmidem.milia.com

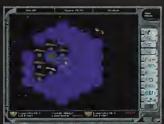
Naviguez dans le courant interactif au Milia'97, le premier marché international du contenu multimédia on-line et off-line. Près de 10.000 décisionnaires du monde entier viendront pour négocier des licences, former des alliances stratégiques, conclure des accords media multiples et de distribution. Carrefour de rencontre et d'innovation, temps fort dans la réflexion stratégique et l'information, le Milia'97 avec son programme des conférences, le Club des Jeunes Créateurs et les Milia d'Or est le rendez-vous incontournable de l'industrie multimédia.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ : CHRISTOPHE BLUM, ANNE-MARIE PARENT, ANA VOGRIC REED MIDEM ORGANISATION - BP 572 - 11 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75726 PARIS CEDEX 15 - TEL : 33 (0) 1 41 90 44 60 - FAX : 33 (0) 1 41 90 44 70



WARGAME
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD ROM
DEVELOPPEUR SSI
SORTIE PREVUE NOVEMBRE









Stor



400

Englated Dute of Color

introstos Fletos im es v'là! Y reviennent. Rhāāā! Les gars de SSI. Après Panzer General, Allied General, Fantasy General, on a droit aujourd'hui à Star General. Star comme étoile. Eh oui, ça se passe dans l'espace. Un wargame spatial, comme qui dirait. Bon, je crois que c'est clair sur les photos, le moteur ne semble pas avoir changé. En revanche, on pourra équarrir de l'extra terrestre sur la surface des planètes, en plus des combats dans le vide.

90 vaisseaux avec animations en 3D, 6 races aliennes, conquête et gestion de ressources (villes, usines, centres de recherche, complexes militaires, stations orbitales), bref SSI annonce fièrement plus de 100 heures de durée de vie. Star General intègrera aussi une option "réseau" pour pouvoir affronter jusqu'à 6 maîtres de l'univers. Pour sûr, ça va blaster grave du côté de Sirius, le mois prochain, pour le test!

lanSolo





Commandez les anciens numéros de Joystick!



- Tests : Action Soccer, FX Fighter, Hi-Octane, Sim Tower, Cannon Fodder 300, Wing
- Sur le CD : Les démos de Hi-Octane Hicro Machines 2, Baven, Space Quest 6, Frontier, Yank Commander
- Dossiers 12 carfer on au banc d'essai, tournage Wing Commander W.
 Soluces: Hereic (suite et lin), Discworld,



- Tests: FI Grand Prix 2, Mediwarnor 2, Reed For Speed, Dungeon Haster II, Fade to Black, Space Hulk 300. Sur Ie CD: Les demos de Winchaven, FX Fighter 2, Fade to Black, Need for Speed.
- Apache, Primal Rage, Action Soccer...

 Dossier: Lecturs O-Rom quadruple
- · Soluces : Amazone Queen, Prisoner of Ice.



- Tests: Hage Carpet 2, Phantasmagori Printal Rage, Lemmings 30, Baried in Time, Pitfall.
- Sur le CD : Les démos de Soramer, Cybernage, Teknar, MK III, Magic Carpet 2.
 Dossier : ECTS de Londres, Apple Expo,
- Team 17



- Tests: Eurolighier 2000, Fd. 96, Actual Socre, Rezen, Wildbaren, Fairy 3, Sim Isle, Worling, Destruction Derby, NBA Jam. Sur Je CD: Les démos de Worms, Stonkerg, SUZ/ Flanker, Earthworm Jim, Gaes
- Dossier : Les Pirates: comment font-ils ! Soluces: Phantasmagoria, Last Dynasty.



- · Tests: Alien's, Indy Car Racing II, HK III,
- Nayman, Stonekeep, Crimet, WipeOut.

 Sur le CD : Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Creation...
- Dossier: Peut-on encore vivre sans
- · Soluces : Sar Trek Hext Generation



- Tests: Warralt 2, Telovar, Rebel Assault II, The Dig Police Quest SWAT, Po'ed 3DO,
- Sur le CD : Les demos de Big Red Racing Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow,
- Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
 Dossier : Bulling, BBS Joystock,
- · Loisirs : Virtual Book L'elephant, le monde



- Tests: Wing Commander IV, Terminator future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Hac. Sur le CD: Les demos defiebel Assault 2,
- Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger-Fall, Indy Car Racing II...
- Dossier: Interview Bill Roper (Warcraft 2),
- La rétouche d'images digitales Soluces : Torin's Passage

0



- Tests: Doom 300, Slent Thunder, Earthsieg
- II, Top Gun, Marathon II sur Mac... Sur le CD : Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent
- . Dossier : Faut-il briller Windows 95 ?
- · Soluce : Première partie soluce Stonekee



- Tests: Duke Hukem 3D, Descent 2, Command & Conguer: Operation Survie, NBA Live
- · Sur le CD : Les demos de Duke Nuke 3D, Terranova, Chronides Of The Sword, Cyberia 2, Yirtual Snooker, Bad Mojo...
- Dossiers : Jeux en réseau, cartes 30 Soluces : Suite et fin soluce Stonekeep

□N°72

□ N°73



- Tests: Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Critization 2, Abuse, ATF...
- · Sur le CD : Les démos de Abuse, Aftertife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Hemesis Wizardry...
 • Dossiers: Salon ECTS Londres, Bulling,
- Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC?, Sirtech, 3DO...
- · Soluces: Wing Commander IV



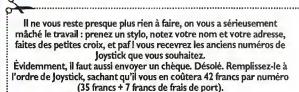
- Tests: Hegarace 2, Mertife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of
- · Sur le CD : Les demos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Hac, Wing Commander IV Hac... Et un reportage video chez Bulling!
- Dossiers : Bulling, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...



- Tests: Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer,
- Sur le CD : Les demos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, Neotadium... Et un
- reportage video chez Hindscape Bordeaux Dossiers :Salon E3 suite et fin, la technologie HMX, Toons Truck, Kali 95...



- Tests: Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z., AN-64D Longtow, Crusader no Regret, Plantasmagoria Mac, Desont B Mac.
 Sur le CD: Syndicate Wars, Settlers Z., Time Commando, Marathon II, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement
 Dissiers: Tomb Naider, Nama, Novalogic,
- MDK, Critérion Studios, Carnage.



JOYSTICK SERVICE VPC BP21 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

| Adresse | | | | • |
|---------------|--------|--------|-------|---|
| | | | | • • • • • • • • • • |
| № N°62 | □N°63 | □N°64 | □N°65 | □N°66 |
| □ N°67 | □ N°68 | □ N°69 | □N°70 | □N°71 |

☐ N°74



DÉVELOPPEUR INSCAPE EDITEUR WARNER MACHINE PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





ASSOSSIN

2015

I promet, ce jeu : vous y jouerez un assassin, et votre mission sera de buter un vieux. Pas très moral tout ça ! En plus, le vieux, vous le buterez dès le début... Bang ! une balle dans le buffet. Fastoche. Le gros morceau, ce sera de vous échapper du bâtiment après l'assassinat, avec des centaines de drones à vos trousses.

Ambiance cyber-glauque et fusillades dans les couloirs : tout ça se présente comme un shoot-them-up inspiré de Doom et de Operation Wolf. Les flèches pour se déplacer, la souris pour viser constitueront le gros des commandes. Et pour vous seconder dans cette galère, votre coéquipière tentera, depuis l'extérieur, de pirater le système de sécurité, d'ouvrir les portes et tout le bazard informatruc. Faut voir!



| Jon Frencaise | AM MAC PC | NF = Notice Française | AM MAC PC | OEM = Sane Boite | AM MAC PC | mei | AM MAC PC | AM MAC |
|--|---|--|--|--|--------------------------|--|--|---|
| PHRAIL INTA COPT E GROOT (1909) A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 160 10 2 A 120 A | CGC 148 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | SURIO MANAGER YM EUROPEAN FOAT TOUR GOLF (YMS) FOR THE STATE OF TOUR GOL | CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 29 99 VF CO 20 VF CO 20 VF | Gloom Course Grando A Pac Compination Louis, Grando A Pac Compination Louis, Grando A Pac Compination Louis, Grando A Pac Compination Land Course Course Land D Wall Land Course Land D Wall Land Course Land D Wall Land Course Land D Wall Land Course Land Land Course Land La | 0.0002 99 - 286 | PINE ALL WORLD. PINE ALL WORLD. PINE WAS ALL WORLD. PINE WAS AND A CONTROL OF THE PINE WAS AN | 120 989 999 999 999 999 999 999 999 999 99 | TOON STRUCK |
| NOM NOM | .CD 200 | Front Page Sports Footbell 96 | CD : 259 CO : 249 | Pinbell Manie (Win) | FRAIS DE P | ORT, CONDITIONNEMENT | | CLUS! PRIX - FFrs |
| Dimanche 11H00 MASTER VISA | A 17H00 Pour Co | Appelez 1944.12.68.27.11.72 pmmandesTelephoniques Par ERO DE CARTE INTERNATI | Fax 1944.12.68.27 ONALE | .11.73 ENVO | ORN CENTR d, Basildon | ENVOI PAR SWIFT 40FFRS | AIRE NO. AL' | GICIEL TOTAL TTC ORDRE DE: PREMIER MAIL OROER OCHEQUES NON ACCEPTES AMIGA A1200 CD32 S' |

DEVELOPPEUR GRAFFITI
EDITEUR VIRGIN
PC CD ROM
SORTIE PREVUE NOVEMBRE
GENRE ARCADE



■ Graffiti a apporté un soin tout particulier au comportement des voitures en intégrant des équations de physique drôlement compliquées. Le résultat c'est des sauts, des dérapages, des carambolages plus réalistes que jamais.



Screamer



Rallye peut re respire un bor course de voit d'action ultra-s ment réécrit p petite incursior de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions, pneus... Screamer 2 l'i Courage, ça par service de customiser sions de custo

I y a moins d'un an, Screamer premier du nom nous avait fichu une sacrée claque. VPLAFFF! C'est vrai, on en a encore les oreilles qui bourdonnent. Si, si! Il faut dire que, dans la catégorie arcade, c'était probablement le meilleur jeu de bagnoles de l'année. Ah ça oui, crevindiou d'bœuf! Là vous remarquerez que je jure façon Lord Casque Noir. En fait, pour tout vous dire, c'est lui qui voulait faire cette preview. Mais il a du partir à Londres pour l'ECTS. Alors je fais comme si. OK? Bon ben, c'est tout simplement génial ce qui nous arrive, parce que les petits génies de Graffiti, la boîte de développement italienne, ont remis l'ouvrage sur le métier. Je tremble encore d'émotion après quelques minutes passées sur la version bêta. Pour une suite, c'est une suite. Une vindiou d'Leisure Suite Larry même ! Désolé. Bref, le grand changement dans cette suite c'est le graphisme. Quatre résolutions sont proposées : VGA et S-VGA 256 ou 65 000 couleurs. C'est super carrément super beau et Sega Rallye peut retourner cueillir des champignons dans la forêt. Je respire un bon coup, je me calme et je continue. Dans cette course de voitures de série, vous retrouverez ce mélange subtil d'action ultra-speed et un vindiou d'moteur graphique complètement réécrit pour la circonstance. Graffiti s'est aussi permis une petite incursion dans le monde de la simulation, avec la possibilité de customiser les caractéristiques des voitures : freins, suspensions, pneus... L'option "réseau pour quatre joueurs" fait de Screamer 2 l'un des produits très attendus du mois prochain. Courage, ca passe vite, un mois!

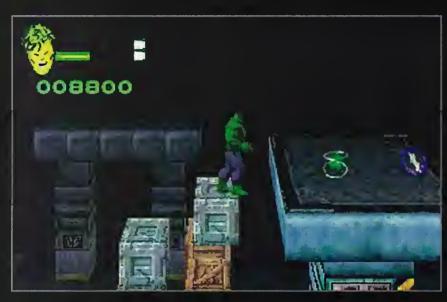




PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
EIDOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

Incredible I The Pantheon Saga





mon avis, les scénarios de comics sont écrits par des fruits de mer, mais ceux de Hulk je pense qu'ils sont écrits par des algues mortes. Ça fait du bien de se confier. Je me sens bien plus lèger, et maintenant je vais pouvoir vous présenter Hulk sans perdre mon sang-froid, sans écrire un seul gros mot (une performance olympique).

Ce sera un jeu de plates-formes en 3D dans lequel on pourra se battre contre des super-vilains, mais aussi ramasser des objets, les utiliser, résoudre des énigmes, etc. Cinq scénarios, tirés de cinq comics -arg! vous mettront en face d'Hector, Ulysse, Atlanta, les U-Foes-Vector, X-Ray et Iron-Clad. Pfff, j'suis vert, j'ai déchiré ma chemise!

Monsieur pomme de terre

Motocross

PC/MAC CD-ROM
EDITEUR WARNER
DEV GRAFTGOLD
SORTIE PRÉVUEOCTOBRE



n simulateur de motocross... C'est délirant! On va enfin pouvoir se vautrer dans la boue, se prendre des gamelles mémorables sans risquer de se rompre les os. C'est Graftgold qui en a eu l'idée, et pour le coup le soft semble complet. 125, 250, 350, 500 cm3: y en a pour tous les goûts. Le mode "compétition" permet d'enchaîner les courses et de gèrer un capital de thunes pour améliorer les composantes de sa moto. À moi les bottes fluo!

lansolo





T€L 42 45 54 38 FRX: 44-84-03-72

MAGASIN Ouvert du Mardi au Samedi De 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30

146 Rue De Crimée 501 **Métro : Laumiére**

20-150+

Tour 200W CE







Carte Mére PCI Local Bus WB cache Support Pipeline 256K/512K Lecteur 3"1/2 HD SONY Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo Carte SVGA PCI 1Mo ext 2Mo

Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul. PEG IDEO

2séries-1//-1 Joystick **ECRAN SVGA 14" CE MPR2** Pitch 0.28 Res Max 1024x768

AM-P90Mhz

Fast EIDE Mode Rafal Compatible CD Audio-Vidéo-Photo

CARTE SON Wave EXCEL **GBits DSP Multi CD** Direct Sound Processing 44Khz stéréo

nterface G.M Compatible Korg-Roland-Yamaha 32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!

Logiciels Multimédia Lecteur CD Audio - CD Vidéo - CD Photo Sampler-Studio Midi.....

Clavier 105TWin95 + Souris&Tapis PEFRECT WORKS 95 CD

AM-P100Mhz Cx-686-1

Toutes Les Marques Sont Déposées Par Leurs Propriétaires

200W





Sarantie Sans

CREDIT 4 ou 10 mois

+200F

Carte Mére PT55 430VX, HX Write Back cache on PCI LOCAL BUS Write Back cache on PCI LOCAL BUS 3PCI/4ISA Support Pipeline Burst 256K/512K Lecteur 3"1/2 HD SONY Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo CARTE SVGA 3D SPIDER S3 64Bits 2MO EDO DRRM Burst Fast

Accelératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul DEO D.DUR EIDE 2,1G0Pio4

Ctrl 4DDurs-2Séries-1//-1Joystick ECRAN SVGA 15"CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1280x1024 Clavier 105TWin95 + Souris&Tapis Joustick

Mode Fast EIDE Rafal Compatible CD Audio-Vidéo-Photo

Compatible Korg-Roland-Yamaha 32Voix Stéréo* - Idéal Pour les Jeux!!! *Interface 190Instruments General Midi!!!

3D Surround Fx Stéréo

Logiciels Multimédia

Lecteur CD Audio-Vidéo-Photo Sampler - Studio MIDI 2HPstééréo



MPEG VIDEO CD



6299F 5999F 6899F



et Utilitaires !!!!

Option CD ROM 10X 8Mo Supplémentaires Fast PAGE +199F +149F Option D.Dur 2.1 Go --> 2.5Go PIO4 +199F Extension 256Kcache Pipeline 8ns +199F Ext Carle Son Wave Excel 32WVFX Ram Edo en Remplacement + 99F Ecran SVGA 17" MPR2 P0.28 CE +1699F Option Configuration SOFT du PC +150F CARTE MERE Intel HX430 256 Pipeline + 349F Option Carte S3 VIRGE 2MO 3D + 299F 1Mo RAM VIDEO SUPP EDO Burst +149FOption HP80W Sur Secteur +179F DOS&WIN3.11/WIN95CD+Works 95Nov ell +649FUS ROBOTICS EXTERNE 33.600 Bds + 1090F Carte Mére TRIT2 VX 512k pipeline +299F Option Clavier Type Natural Kbd

VPC PROVINCE (Commande Sur PAPIER LIBRE) Chéque ou Mandat à L'ordre de MICRO PC Port PC PROVINCE : 320F EXPRESS 48H : +250F

EDITEUR INTERPLAY
ACTION • PC CD ROM
DÉVELOPPEUR
BIOWARE/PYROTEK
SORTIE PREVUE NOVEMBRE





Shottered Steel



on, c'est pas la peine de nous faire une attaque. Et puis enlevez donc cette panoplie de Goldorak, et plus vite que ça! Shattered Steel ne sera que le énième jeu de robots en 3D (si vous avez pas bien suivi depuis le début, Mechwarrior 2 d'Activision demeure la valeur sûre). Machin Steel vous collera donc aux commandes d'un "planet runner" tout au long de 70 missions non linéaires dans 3 mondes en texture mappée: Lanios 3, Orec et Planète III.

Faut que ça soit bien clair dans votre esprit : Shattered Steel, ça sera 90 % d'action et 10 % de gestion d'équipement du robot. Ici, pas de stratégie complexe. En revanche, côté graphisme, la technologie Voxel risque de nous en coller plein la face. Je me suis laissé impressionner par la gestion des lumières dans cette version preview en S-VGA. Tenez, on se prend des lasers dans la poire et ca éblouit tellement qu'il y a des reflets sur le pare-brise. Enfin, y faudra aussi compter sur une option "multi-joueur" à 16 en réseau et 1 éditeur de scénario. On verra bien!

lanSolo









▲ La gestion des lumières est particulièrement réussie. Quand un ennemi explose, tout le terrain alentour est illuminé. Pareil avec les hélicos qui vous traquent : on voit le projecteur qui bouge au sol.

PC CD-ROM **EDITEUR PHILIPS INTERACTIVE** DÉVELOPPEUR GTE **ENTERTAINEMENT** SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



limelapse

ous voyez ce que c'est, Bell ? Nan ? Pourtant c'est gros, Bell. Ou plutôt, c'était gros ; ils représentaient une des plus grosses multinationales américaines jusqu'au jour où la loi anti-trust leur est tombée sur la tronche et a obligé Bell à se scinder en plein de petites entreprises... c'est ce qu'on appelle les "Baby Bell". Oui, ça sonne un peu comme Babybel, mais ça n'a aucun rapport. Qu'importe ! GTE Entertainement est justement une de ces Baby Bell. Elle nous propose une aventure gros budget qui marche sur les plates-bandes de Myst. But du jeu : retrouver le continent Atlantide. En priant pour ne pas y croiser Boby Ewing en slip de bain.

Monsieur Pomme de terre



Pierre, caillou, ciseau. Revu et corrigé par les Aztèques, ça devient : grenouille scorpion, araignée. Comme quoi les Aztèques étaient des cons qui n'ont vraiment rien inventé et qui ont mérité de disparaître.



Épreuve de tir à l'arc. Oui, les Mayas ont tout pompé à Robin des Bois.



PC CD-ROM JEUX

ENTRAINEUR VI...... S GUIGNOLS DE L'INFO VI..

LAST DYWASTY VI.
UING IS nT.
MANIC KARTS VI.
MANIC CARPET 2 VI.
MASIC CARPET 2 VI.
MASIC MASHMI ROAD RACE VI.
MECHWARRIOR 2 VI.
MECHWARRIOR 2 VI.
MONOPOU VI.
MSS IV.
NBS IV.
NBS IV.
NEED FOR SPEED Special
NIRH MCCKEY 96 VI.
NORMALITY INC VI.
OFFENSIVE VI.

NORMALITY INC 4.

OFFENSIVE 4.

OXTMPIC GAMES VI.

PANZER GENERAL 2 IT WIN.
PEACE RECEIVED YOUR VI.
PHANTASMAGORIA VI.
PHANTASMAGORIA VI.
PHANTASMAGORIA VI.
PHANTASMAGORIA VI.
PRISONER OF ICE VI.
PROPINBALL VI.
PSYCHO PINBALL VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.
RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN VI.

RAYEN VI.

RAYEN VI.

RAYEN VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN PROJECT VI.

RAYEN VI.

RAYEN VI.

RAYEN VI.

Rayman vi..... Rebel assault 2 vi . Renegade nt.....

SEA LEGEND VI SECRET MISSION VI.,

SHANNARA nf.

SHELISCHOCK VI

SHICKSCHOCK VI

SHOCKWAYE ASSAULT VI

SIENT HUNTER VI

SIENT HUNTER VI

SIENT THUNDER WIP 95 VI.

SIENT THUNDER WIP 95 VI.

SIENT THUNDER WIP 95 VI.

SIAR TIEK NEXT GENERALDER VI

STAR TIEK NEXT GENERALDER VI

STAR TIEK NEXT GENERALDER VI

STING ALL THIS TIME nf.

STONE KEEP VI

SING SU 27 FLANKER VI

SUPER STARDUST VI.

SUPER STARDUST VI.

TERMINATION IN TERMINATION IN TERMINATION IN TERMINATION IN TERMINATION IN THE DARK EYE VI.

THE DARK EYE VI.

THE DES VI INTEGROBE.

THE GREE MACHINE VI.

HE RISE & RULE. empire VI.

THUNDERFAWAY 2 VI.

THE FIGHTER COllection III.

TIME COMMANDO VI.

TIME GATE VI.

TOSHINDEN.

TOSHINDEN.

TRANSPORT tycoon delux vf... URBAN RUNNER vf....

URBAN RUNNER VI.
US NAWY Inphites + mannes VI.
VIRTUAL SHOOKER nri...
WARTLAL SHOOKER nri...
WARRHAMMER VI WIN...
WARHAMMER VI WIN...
WORLO RALLY FEVER VI...
WORLD RALLY FEVER VI...
WORNS VI...

ALBION VI 335
ALIEN TRILCOSY 329
AMERICAN CMIL WAR nf. 329
ANGEL DEVOID VI. 349
AZTAEL' S TEAR VI. 329
AZTAEL' S TEAR VI. 329
CAPITALISM VI. 329
CHEVALERS DE BAPHOMET VI. 329
COMANCHE 3 nf. 349
CONGO VI. 329
CRUSADER NO REGRET 319
DAGGEFERAL nf. 349

STINY v1 win 95..... NGEON KEEPER v1. F22 LIGHTNING 2 nf., GENDER WARS vf.....

KARMA VI.
LIGHTHOUSE WIN.
MAGIC THE GATHERING IT.
PANDORA DIRECTIVE VI.
PETE SAMPRAS TENNIS 96 VI.
RALIYE CHAMPONSHIP VI.
ROAD RASH VI WIN 95.
ROBERT ELEE CIVIL WAR VI.

ACCESSOIRES
FLIGHT STICK manette + ATP + caries.
F16 COMBAT STICK manette flight control
THRUSTMASTER manette flight control
THRUSTMASTER manette XI action.
THRUSTMASTER wolant 12 + F1GP.
THRUSTMASTER wolant 12 + F1GP.
THRUSTMASTER ACM game card.
PRO PLAYER popad 4 boutons.
CUICKSHO! pypad 4 boutons furboffer.
CUICKSHO! pypad 4 boutons furboffer.
CUICKSHO! pypad 4 boutons furboffer.
CUICKSHO! pypad 4 boutons furboffer.
MAXIJOY manette fir auto design loollech

VIRTUAL PILOT..... VOLANT TURBO WHELL

VILLE

tte tir auto design logitech

GENE WARS VI...
HARD LINE VI...
HARVESTER VI...
HIND VI...
JETFIGHTER 3 nf...
KARMA VI...

VOTRE JEU 48H CHRONO EN (1) (04) 73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX (04) 73.60.00.17

8 an HIT DU MOIS DUNGEON KEEPER

ans d'expérience ur mieux vous servir

CD PROMO

CD PROMO

prix à l'unité au choix
99 F

ALEIS M / CML WAR M / TRANSPORT INCOON M

BRITH WORM JM / TILL / ROBESSON REGUEM

ARENA M / ARMORDE PSI M / BRANDE DI LA VI / LE O

FELDS OF GLORY / 19/22 PACIFIC AR WAR / PRAISE

NAMY STREC / CARREL NIVOL M / A GLUDM M

BERRAVA, A MICONDOR M / BREATH A SEEL SXY M

BERRAVA, A MICONDOR M / BREATH A SEEL SXY M

BERRAVA, A MICONDOR M / BREATH A SEEL SXY M

BERRAVA, A MICONDOR M / BREATH A SEEL SXY M

AND TO BERRAL I SEEL STREET /

| compliations | |
|---|-----|
| MIGHT AND MAGIC of compil | 299 |
| 20 WARGAMES CLASSICS | 249 |
| THEME PARK + TRANSPORT TYCOON VI | 325 |
| WINGS OF GLORY + F14 + 1942 vl | 319 |
| FIFA SOCCER + F1GRAND PRIX + PGA GOLF VI. | 289 |
| WESWOOD ANTHOLOGIE VI | 339 |
| dune 2 / lands of lore / kyrandia 1 + 2 + 3 | |
| SOCCER STARS 96 VI | 199 |
| fifa / kick off 3 / premier manager / carlon roug | 0 |

t sur 1200 acheté* gratuit en jeu grat pour 1 j

AMIGA

is disquettes

CD CHARME
O pochetés = 1 CD grebuit'
ASIAN 2 ... 199
INTERDITE VI... 269
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIV. 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. ... 69
INTIG. 2 CD echetés = 1 CD gra
ANAL ASIAN 2.
ASIE INTERDITE VI...
CHEATING...
CYBERIX VI...
CYBER X PERIENCE III...
DIVA X II Vol 1 ou 2...
FOREVER...
IMMORTAL DESIRE...
LA VILLA VI...
LA VILLA VI... OO 12...
ATHA Interective vf....
UAL PRESENCE vf...
UAL SEX nl 1 ou 2...
UAL VALERIE 2...
A WHITE double vf...
A WHITE temple vf...

COLISSIMO 30F garantie 48F

CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

TOTAL A PAYER

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F 1 JEU GRATUIT *nous contacter pour cette offre

COMMANDEZ 24H / 24 CONSULTEZ

3615 CENTSOFT

| Ø | CENTURY SOFT | BP8 63018 CLEF | RMONT-FD CEDEX 2 |
|-------|---------------------|----------------|---|
| NOM | | TITRES | PRIX |
| PRENO | М | | *************************************** |
| ADRES | SE | | |
| | **** | | |
| CP | TEL | Frais de port | □NORMAL 22F |

.. TEL... Frais de port

TYPE DE MACHINE ☐ CHEQUE ☐ certifie être mejeur pour CD cherme

CARTE BLEUE date d'expiration

□CD-ROM

Disquettes □Amiga JO 75



DÉVELOPPEUR CORE DESIGN EDITEUR EIDOS PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Tomb

e mois dernier, nous avions déjà consacré de nombreuses pages à ce titre fameux qui nous vient tout droit d'Angleterre. Le jeu a encore évolué, et surtout nous avons reçu une version jouable.

Après l'avoir longuement essayé, il ne me reste plus qu'à confirmer tout le bien que je pensais déjà de Tomb Raider, qui s'avère souple à l'emploi et sacrément excitant.

Attendons une version finale pour vérifier l'intérêt des différents niveaux prévus. Pour l'instant, c'est superbe!



Le jeu propose un niveau spécial composé de salles sans danger, où vous pouvez vous familiariser avec les différents déplacements de Lara.





Tous les personnages et les sales bestioles ont bénéficié d'autant d'attention et de soins que le personnage principal.





▲ Bonne idée, le jeu propose un niveau spécial composé de salles sans danger, où vous pouvez vous entraîner à vous familiariser avec votre personnage et ses différents déplacements acrobatiques.



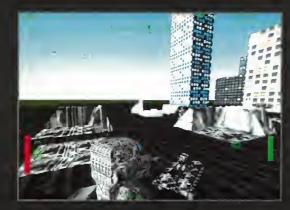
▲ lci, Lara ouvre un passage en forçant joliment sur une manette. Le jeu oscille tranquillement entre jeu d'action, d'aventure et de plates-formes. Tout se mélange joyeusement.

Jamais tranquille ! La pauvre Lara se promène, et voilà que des tonnes de loups lui sautent dessus.



SIMULATION • PC CD ROM EDITEUR/DÉVELOPPEUR **ACTIVISION**

SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Vechwarror 2 The Mercenaries



CONTRACTS

PERSONNEL

INVENTORY

echwarrior 2: The Mercenaries annonce la couleur dès le titre. C'est pas Mechwarrior 3. Et non! Bon. On remarque aussi que la nouvelle mouture du soft culte d'Activision renoue avec la tradition. Dans Mechwarrior 1, il était aussi question de mercenaires. Il fallait gérer de la thune, et tout et tout. C'est reparti de plus belle dans cet épisode. En plus, The Mercenaries ne sera pas un data-disk mais une version à part entière. Malgré de nouvelles textures, la fumée des missiles, l'explosion des bâtiments, le moteur 3D ne semblent pas avoir énormément évolué. C'est d'autant plus net, qu'on a vu de très beaux softs comme Earthsiège 2 de Sierra ou Shattered Steel (en preview dans ce numéro). He, psst! entre nous, le nouveau Mechwarrior ne devrait pas être trop inquiété par la concurrence. Côté stratégie, intérêt des missions, variété des décors c'est quand même la pointure audessus. Enfin, c'est une preview. En attendant la confirmation dans le test, sachez que la gestion sera très complète (achat de pièces pour les Mechs, munitions, techniciens, réparations). Les 30 missions seront non linéaires avec des issues multiples. Enfin, l'option "réseau" à 8 joueurs ne devrait pas

lansolo



▲Mechwarrior 2: le seul soft qui affiche en 1024 x 768. Oul, vous avez bien lu.

La question est : votre machine le supportera-t-elle ?





▲ Vous êtes un mercenaire. À vous la liberté! À vous les primes! À vous les geishas de Starlove69! Mais à vous aussi la gestion du personnel, des armes, les fins de mois difficiles et les contrôles de l'URSSAF. On peut pas tout avoir!



Des milliers* de CD ROM d'occasion 30 à 70% moins chers

ULTIMA ACHETE COMPTANT **VOS CD-ROM**

NOUVEAUX MAGASINS

- ANNECY (mi octobre) Passage Gruffoz 74000 CHALON/SOANE 20, rue d'Autun 71100 Tel: 03 85 48 16 40
- Ter: US 65 48 16 40 LE MANS Centre commercial République 72000 Tél: 02 43 87 76 88
- LILLE Centre commerciol des Tonneurs 59000
 Tél: 03 20 12 98 99
 MONTPELLIER Centre commeciol le Triongle
 rue Jules Millou 34000
 Tél: 04 67 92 97 59
- ROUEN 7, rue du Grond Pont 76000
- PAU 1, rue du Docteur Simion 64000

PARIS

NOUVEAUTES

PROMO SUR TOUS LES JEUX NOUVEAUTÉS EN PREMIER















| | • FADE TO BLACK | 99 F |
|---------|---------------------------------------|-------|
| 4116 | • ENIGME DU MAITRE LU | 199 F |
| nnmm | DUKE NUKEN 3D | 279 F |
| RKINAIT | ■ LOST EDEN | 99 F |
| | GRAND PRIX | 99 F |
| | CIVILISATION | 99 F |
| | ESTATICA | 99 F |
| | DESTRUCTION DERBY | 99 F |

DES MILLIERS DE CD ROM EN OCCASION (testés et vérifiés)

30 à 70% moins chers disponibles

299 F DIABLU

• LATRE GROUND TETTYSLURG 399 F OUNGEON KEEPER • CRUSADERS HOREGRET 299 F MFGARACE II 369 F • KARMA 299 F 329 F NORMALITYSTORM 329 F OLYMPIC GAMES 369 F OLYMPIC SOCCER 329 F • URBAN RUNNER 369 F • SYNOICATE WARS 349 F WARHAMMER

• BERMUOA SYNOROME NC • WITCHAVEN II

• DUKE NUKEM 3D PHANTASMAGORIA
 GABRIEL KNIGHT II DIG

DARK FORCES

229 F 249 F 249 F 249 F 249 F 199 F 199 F 199 F • STONE KEEP • FUTUR SHOCK 249 269 FI GRAND PRIX II
 WING COMMANDER IV 269 F 299 F

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous opporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IM-PORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pos de royolties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous l

· ALIEN VIKUS

MINITEL

TELEPHONE FAX

PAR COURRIER

| 57, avenue des Gobelins - 75013 Paris/Republique | Tél : 01 47 07 33 00 |
|---|-----------------------------|
| 5,80 Yaltaira - 75011 - Fax : 01 43 38 11 Bi | |
| Paris/St Germain des Pr 73,80 51 Germein - 75005 | Tél : 01 43 54 50 00 |
| 95, evenue de lo Merne - 92600 | Tél : 01 47 91 49 47 |
| Centre commercial 3 Fenteines 7, Grond Plece - 95000 | Tél : 01 30 31 25 25 |
| Résidence Sextius, 2 bd Victor Caq - 13090 | Tél : 04 42 93 18 93 |
| 5, rue vauban - 06600 | Tél : 04 93 34 39 14 |
| 2, rue de la Miséricerda - 20200 | Tél : 04 95 31 68 70 |
| 11, rue du Port de Castets - 64100 | Tél : 05 59 46 13 38 |
| 203, rue Ste Cotherine - 33000 | Tél : 05 56 92 85 11 |
| 29, rua de la Rápublique - 19100 | Tél : 05 55 17 18 00 |
| 18, rue Pasieur - 91800 | Tél : 04 69 39 55 82 |
| 22, rue Aimée ramond - 11000 | Tél : 04 68 47 49 74 |
| 6, rue Henri IV - B1100 | Tál : 05 63 59 28 03 |
| Centra Commercial «Les Moulins» · 92130 | Tél: 01 47 36 17 03 |
| 95, bis rue Frédéric Bellenger - 76600 | Tél : 02 35 19 00 82 |
| 5, rue 5t Anteine - 37600 | Tél : 02 47 59 28 20 |
| 32, rue Ney - 69006 | Tél : 04 72 74 46 39 |
| 31, rue du Oocteur Jean Fielle - 13006 | Tél: 04 91 81 62 80 |
| 21, rue Oreite - 12100 | Tál : 05 65 61 07 01 |
| 11, rue de le Justice - 68100 | Tél : 03 89 46 48 43 |
| 2, rue des Greffres - 30000 | Tél : 04 66 76 16 16 |
| 42, bd Gembetta - 06000 | Tél : 04 93 82 52 52 |
| 17, ev. Guynemer - 66000 | Tél : 04 68 50 89 50 |
| 11, plece du marché - 42300 | Tél: 04 77 70 03 48 |
| 6, ovenue Victor Huge - 12000 | Tél : 05 65 68 41 79 |
| 62, boulevard de le République - 17200 | Tál : 05 46 05 21 79 |
| 11, rue des Lois - 31000 | Tél : 05 61 12 33 34 |
| 11, rue des Marais - 69400 | Tél : 04 74 65 94 39 |
| 2, rue Georges Frier - 3B 500 | Tél: 04 76 65 72 55 |
| | |



ntre Cemmercial Le Trident Tél : 00 05 96 75 75 10 Les prix et promotions pervent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

Centre Commercial Le Trident

| BON DE COMMA | | | ULTIMA VPC BP 11 - 9 | S650 BOISSY ('AILLERIE |
|---------------|------|---------|---|------------------------|
| | 10 | | . Prénom | |
| PRODUIT | PRIX | MONTANT | PORT - MATÉRIEL 60 P LI CHÉQUE LI CARI LI MANDAT LETTRE | TÉ BLEUE |
| FRAIS D'ENVOI | | | DATE DEED EXP | |

DÉVELOPPEUR SUNRISE GAMES LTD EDITEUR GAMETEK MAC PC CD-ROM WINDOW SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Des graphismes éblouissants...

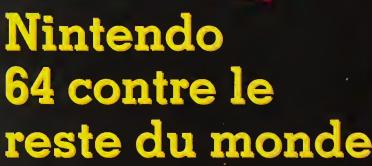
Mutant Penguins

e nouveau méga jeu de Gametek est un shoot'em up animalier. Vous dirigez une bestiole de race indéterminée dans de très nombreux labyrinthes, dans le seul but de buter un maximum de pingouins. Pour cela, il vous faudra récupérer une tonne de bonus en les battant à mort, tout en ramassant des lutins pour les larguer dans les machines à fabriquer des bâtons de TNT.

C'est rapide, c'est confus, mais au moins on tape sur une espèce protégée ; s'ils font le même avec des dauphins ou d'autres races d'animaux inutiles, j'achète.







- LE POINT SUR LES VENTES
- LES DATES DE SORTIES EUROPÉENNES
- LE PRIX
- LES DERNIERES NEWS EN DIRECT DU JAPON

Joypad,

le mag de toutes les consoles,

> chaque mois en librairie - 32 f



AVENTURE ACTION
EDITEUR
GROLIER INTERACTIVE
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Un très beau design de créatures que l'on doit à Kev Walker, un dessinateur qui s'est fait remarquer dans les comics 2000 AD et a travaillé sur le film "Judge Dredd".

Perfect Ass



Oh! des codes. Oh! des trucs et pis des machins. Je vous rappelle simplement que malgré la 3D, c'est un jeu d'aventure.

Perfect assassin ne ressemble pas aux jeux d'aventure classiques ici tout est en 3D.



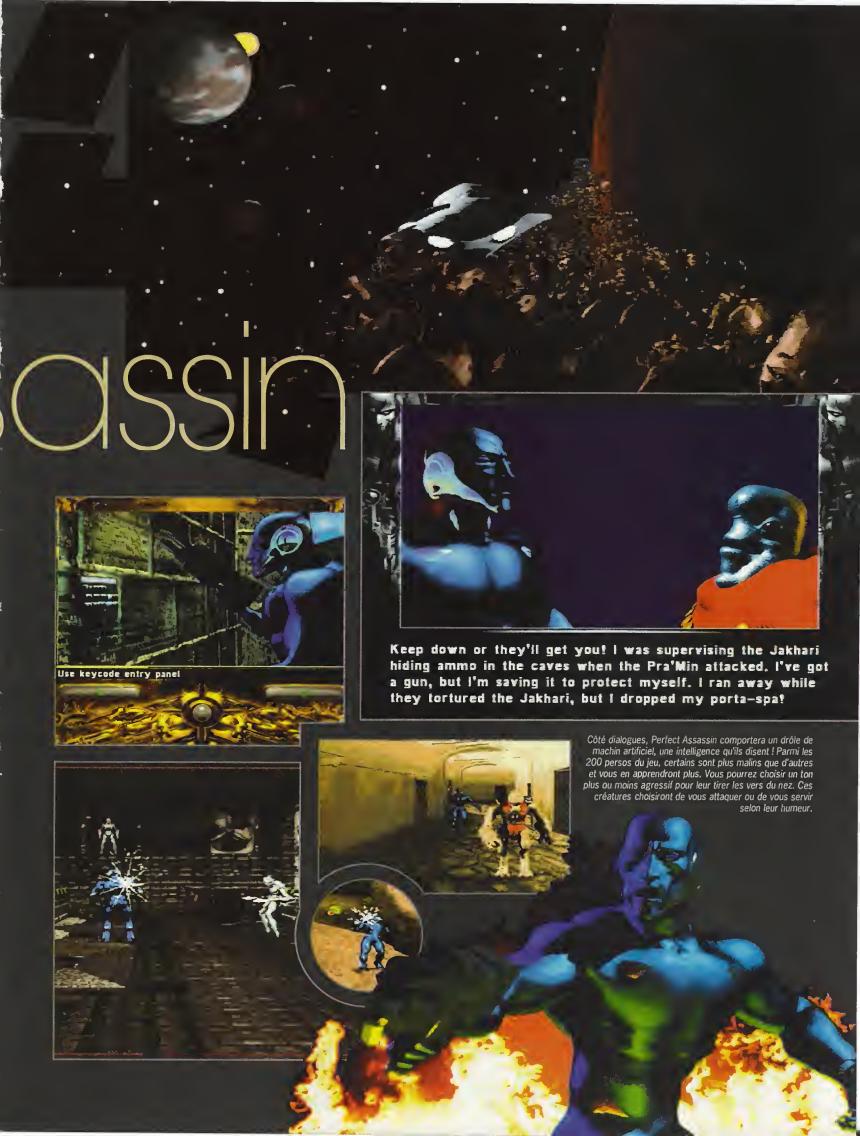


Vous êtes un assassin. C'est sûr, avec un titre pareil, le dernier jeu d'aventure de Grolier Interactive ne vous propulsera pas apprenti-rechapeur de pneus dans une fabrique de tricycles. En fait, vous êtes le tueur le plus connu, le mieux équipé et le plus dangereux du cosmos. Woosh! même que moi j'aimerais pas vous croiser bourre dans une ruelle sombre de la citadelle de Kobrai. Ah ça non, alors! Bref, vous voilà immergé dans un monde qui fleure bon la S-F, genre le bar de l'espace dans Star Wars, avec tout plein d'extraterrestres avec des gueules bizarres (ils auraient quand même pu mettre un slip, c'est indécent). Si c'était pas déjà assez complique comme ça, vous êtes complétement amnésique - mais conscient que votre regard bleu acier ne laisse pas les femelles insensibles - et vous partez à la recherche de votre destinée. Youpi ! Reste à voir si la progression dans les 27 chapitres de cette quête ne sera pas trop linéaire.

lansolo



Perfect Assassin ne ressemble pas aux jeux d'aventure standard : ici, tout est en 3D. Vous comprendrez alors aisément que les programmeurs n'ont pas lésiné sur les séquences de shoot'em up. Les elfets sonores en stéréo ajoutent aussi à l'ambiance.







VOICI UN RÉCAPITULATIF DE TOUS LES JEUX TESTÉS CE MOIS-CI DANS JOYSTICK. À VOUS DE CHOISIR.

GENE WARS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL **TOUS JOUEURS** PC CD-ROM

Textes et Vaix en français, 1 à 4 jaueurs Dévelappeur/pays: Bullfrag Angleierre Editeur: Electronic Arts Canfig mini: Pentium

CONCLUSION

Gene Wars relance l'intérêt des jeux de stratégie temps réel par son côté "simulation écologique". Les manipulations génétiques délirantes, l'humour et une réalisation impressionnante en font un must incontournable.

TECH 90 % DESIGN 92 % INTERET 95 %

UP

-Sojut -Graphismu -Interlace -Musique, bruitages , voix

DOWN - Parlois, la vitesse do juu s'embolle 1

BLOWN AWAY

JEU CLIQUANT

INCONNUE À CE JOUR PC CD-ROM

1 javeur, anglais, la dac sero en français. Dévelappeur/pays : IVI Publishing/USA Editeur: MGM Canfig mini: 486 DX 66

CONCLUSION

tt me faut une canclusian, ators vaità : je canclus que ce jeu n'est pas bien.

TECH 70 % DESIGN 70 % INTERET 69 %

DOWN

- Je n'uvais pas épreuvé oa tel frissoo depuis mo dernière baisse de salaire - Hen, een, vreimeet je ne veis rien l

salaire - Les films vo plvin écroo - Le prix : 200 froncs

CLANDESTINY

AVENTURE

TOUS JOUEURS

Textes et Vaix en anglais, 1 Javeur Dévelappeur/pays : Trilabyte États Unis Editeur: Electronic Ares Canfig mini:486 DX2 66

CONCLUSION

On aurai attendu quelque chose de mieux de Trilobyte pour leur troisiere jeu d'aventure, au final; il ne nous reste que de somptueux graphismes, moult énigmes plus ou moins dures, et une grande impression de vide, à réserver aux plus jeunes ou bien aux ferus de jeux d'aventure.

TECH 88 % DESIGN 90%

INT. 75 % joveur normal 90 % fon d'aventuru

- Le graphisme - La durée de vie - Les scéees cinématiques

- L'imprussion générale de vide Les pertes, trep de portes, trap.

CLOSE COMBAT

WARGAME

TOUS JOUEURS

PC CD-ROM
Textes et Vaix française, 2 jaueurs en réseau
Développeur/pays:Atamic games/USA
Editeur: Micrasaft Canfig mini:486 DX4-100, Windows 95

CONCLUSION

Comme Battle Isle à son époque, et dans une moindre mesure Command & Conquer, Close Combat auvrira sons doute une ère nouveille dans les jeux de stratégie historiques. On n'a plus qu'à espèrer une floppée de nouveaux scènarios, voire de nouveaux théânes d'opérations.

TECH 93 % DESIGN 91 % INTERET 92 %

Prise eo maie immédiate et intuitive.
 La quosi-perfection de la réalisation.
 L'ambiance socore.

DOWN Assibilité de former - Impossibilité d des équipes - Le terrain est désuspérément plot.

Canfig mini:486 DX2 66

TECH 93 % DESIGN 90 % INTERET 93 %

SUPER EF2000 WIN95

& EF2000 TACTCOM

SIMULATION ET ADD-ON
DÉBUTANTS
PC CD-ROM W95
Textes VF, 8 jaueurs (réseau)
Dévelappeur/pays : DID/USA
Editeur : Océan Canfig mini : Pentium 133,
8 mégas de Ram paur tautes les aptians de

CONCLUSION

Les amoteurs de simulations auraient bien tort de ne pos se doter de ces deux produits concernant l'un des meilleurs simulateurs de vol PC de l'an dernier, Reste toujours le problème de la modine.

UP
- Qu'il est bon du
reprundre parfois de lo
même chese.

ieu à un niveau carrect.

DOWN
-On aurait aussi soahaitù des doto disks de neuvelles missiens el campagaes.

COMMANDER BLOOD 2

AVENTURE

TOUS JOUEURS PC CD-ROM

Textes et Vaix en français, 1 jaueur Dévelappeur/pays: Crya/France Editeur: Micrafalie's Canfig mini: 486DX2

CONCLUSION

Big, Bug, Bang, deuxième volet de Commander Blood, est très comparable au premier : une aventure de science-fiction totalement délirante, chaorique, hilarante, sons arrêt interrompue par des séquences ainématiques magnifiques. Cela se fait un peu aux dépens de l'aspect ludique du produit.

TECH 85 % DESIGN 89 % INTERET 90 %

- C'est de la SF

DOWN
- L'interface vivillate
- On ae peut pas zapper les dialagues

GOLDEN GATE KILLER

TOUT PUBLIC
CD-ROM PC W95 & MAC
Textes en anglais, Vaix en français, 1 jaueur
Dévelappeur/pays: Gralier Interactive
Angleterre
Editeur: Carti

CONCLUSION

Un très bon jeu d'aventure camme an n'en fait plus assez souvent, une interface de jeu très agréable et inventive. Un scènaria bien ficelé. Que demander de plus sinon une durée de vie plus longue ? L'actuelle (une vingtaine d'heures), comparée au plaisir de jouer à ce jeu, m'apparaît assez frustrante.

TECH 88 % DESIGN 85 % INTERET 88 %

NATO FIGHTERS

SIMULATEUR DE VOL SUPPLÉMENT À ATF

TOUS JOUEURS. PC CD-ROM

Textes Vaix en Anglais, 2 jaueurs réseau Dévelappeur/pays : Electranic Arts/USA Editeur: Electronic Arts Canfig mini: Pentium 90 8 mégas Ram

CONCLUSION

En une vingtoine de nouvelles missions très variées, NATO Fighters apparaît comme un Add-on pas trap indispensable. On aurait sauhaité que le réalisme du jeu soit à l'image des

TECH 83 % DESIGN 80 % INTERET 82 %

CREEP NIGHT

FLIPPER

JOUEURS DÉBUTANTS

PC CD-ROM WINDOWS
Textes et Vaix en français, 1 à 4 jaueurs
Déve lappeur/pays: Sierra/Etats-Unis
Editeur: Sierra

Canfig mini: Pentium, Windaws 3.x au 95

CONCLUSION

Un peu trap facile mois rigalo, plus arcade que simulateur, ce flipper se jaue à la cool entre deux parties d'Excel©®™. Un saft à prescrire d'urgence aux débutants au oux fanctionnaires de l'Administration des

TECN 75 % DESIGN 85 % INTERET 80%

- Les missions plotôt originalus

DOWN

- On aurait soubaité de noovueux avions.
- On aurait pluiai soubaité un Add-on

DOWN

WARGAME CONSTRUCTION SET III

- AGE OF RIFLES WARGAME

TOUS PUBLICS PC CD-ROM DOS

Textes en français 2 jaueurs Dévelappeur/pays: SSI USA Editeur: Mindscape Canfig mini: 486 DX 33, 4 mégas Ram

CONCLUSION

Un produit au-dessus de la moyenne sons toutefois époustoufier par son originalité ; le côté "éditeur de scénarios" est assez poussé pour permettre de reproduire tout et n'importe quoi, pourvu que les armées soient munies d'armes à leu de cette époque

TECH 75 % DESIGN 85 % INTERET 75 %

- Lus édituurs - L'encydopédie des

DOWN - La faible durée des batoillus. - L'IA pas très paussée

LE MAITRE DES **DIMENSIONS**

AVENTURE

JOUEURS SUPER-DÉBUTANTS PC CD-ROM

Textes et Vaix en français, 1 jaueur Dévelappeur/pays: Mad Éngine Angleterre

Canfig mini: 486-DX2-66, 8 Ma, CD-Ram dauble vitesse, Win 95

CONCLUSION Un vrai jeu d'aventure pour nos amis les mal finis. Graphisme prapre certes, mais jeu raté

TECH 77% DESIGN 87 % INTERET 69 %

- Le graphisme - Très utile pour le ball-

- L'ovunture - Les dialogues - Les volx

Editeur: Gralier Interactive

Config mini: Mac 68030 25 MHz ; 486 DX2 66.

- L'aspect général très

DOWN
- Lo durée de vie
- Le dooblogu un

SCORCHED PLANET

ACTION-STRATÉGIE VÉNUSIENS AUTISTES

VENUSIENS AUTISTES
PC CD-ROM

Textes et Vaix en français, 8 jaueurs
Dévelappeur/pays: Criterian Angleterre
Editeur: Virgin
Canfig mini: 486 DX2-66, 8 Ma Ram, CDRam dauble vitesse, DOS 5.0, Win 95.

CONCLUSION

Scarched Planet vaus prapose beaucoup d'action 3D et un peu de stratégie. Ne vaus sentez surtaut pas obligé d'accepter.

TECN 79 % DESIGN 74 % INTERET 73%

- L'eptien de désinstollation saos Wiodows 95

DOWN

- Le graphisme - Les séqueoces

· Animetiens · Braitogus ut musique

Pee de seosations flippesques
 Focile

DOOM-LIKE **TOUS JOUEURS** PC CD-ROM MS-DOS

STRIFE

ET W95
Textes et Vaix en Anglais, 8 jaueurs réseau
Dévelappeur/pays:Velacity USA
Editeur: 3 DO Studia

CONCLUSION Bien hideux, aussi passiannant qu'un clau, Strife captivera sans daute le petit ciau, sittre capitvera sans daute le per mande des experts-camptables ou des fanctiannaires de la Poste pendant les

TECN 72 % DESIGN 71 % INTERET 70 %

Un bon point: C'ust - L'œuvru dons so presquu aussi leot sous quasi-intégralité. DOS quu W9S.

BEDLAM!

SHOOT TOUS JOUEURS PC CD-ROM

Textes et Vaix VF, 1 à 12 jaueurs (en réseau) Dévelappeur/pays : Mirage/Grande 8 retagne Editeur : GT Interactive

Config mini: Pentium 60

CONCLUSION

Le retaur en farce de la vue isamétrique pour un jeu de destruction qui ne foit pos dans lo dentelle. Bedlam! est efficace, les mardus en aurant paur leur argent, surtaut quand ils aurant ocheté un

TECH 75 % DESIGN 75 % INTERET 80 %

- On peut détruire

DOWN

- Répétitif - Scrolling poussif

ZORK NEMESIS

AVENTURES

TOUS JOUEURS PC CD ROM Canfig Mini: 486 DX DOS au Windaws 95

Texte et vaix : français Nbre de jaueurs : 1 jaueur Dévelappeur : Activisian États-Unis Editeur : Activisian

CONCLUSION

L'aventure est vaste, la difficulté est progressive, le graphisme et les musiques sant superbe. Activision nous régole et remporte son pari : Zark Nemesis s'inscrit comme la nouvelle référence du Myst-like.

TECH 85% DESIGN 94 % INTERET 92 %

- Lus musiques

mogiques - Lo créatiea graphique - L'ambiance atemporelle

DOWN
- Les olgorithmes de comprussion (ruptures de rythme)

En octobre, venez gagner



Sur

3615 JOYSTICK

^{*} jeux sur PC CD-Rom, sous réserve de disponibilité.



VOICI UN RÉCAPITULATIF DE TOUS LES JEUX TESTÉS CE MOIS-CI DANS JOYSTICK. À VOUS DE CHOISIR.

ASTROROCK

ASTÉROIDE

TOUT PUBLIC
PC & MACINTOSH CD-ROM
Textes et Voix en anglais, 1 à 8 joueurs en réseau

en reseau Dévelappeur/pays: Atlantean Saftware/Californie Editeur : Clef Musique Config mini: 486DX2

CONCLUSION

Astrorock est un bon "astéroïde". Le genre de jeu complètement basique, mai indémodable el très occrocheur. Rapide, riche en armes bonus et engents, proposent ser armes bonus et ennemis, proposant une option "réseau", il s'impose comme le meilleur soft dans sa catégorie sur PC.

TECH 80 % DESIGN 85 % INTERET 80 %

- Le gameplay - L'option réseau

DOWN
- Quoi de neut ? Rien.

CREATURES

VIE ARTIFICIELLE

15 ANS ET PLUS PC CD-ROM Textes et Voix en français, 1 jayeur Dévelappeur/pays: Millenium États-Unis Editeur: Warner Interactive Config mini: Pentium 75

CONCLUSION

Plus une expérience scientifique à très grande échelle qu'un jeu, Greatures est néanmoins parlaîtement possionnant Malgré une interface lourde et ratée, Creatures a de quoi occuper des centaines d'heures le petit docteur Frankentein qui vit en chocun de nous.

TECN 95 % DESIGN 80 % INTERET 90 %

- Les créatures, mignonnes
- à croquer Réussite graphique totale Des possibilités quasi-latines

DOWN - L'interface, lourde, assez ratée - Le soft rame - Plus une expérience qu'on jen

DOWN IN THE DUMP

AVENTURE

TOUT PUBLIC
PC CD-ROM

Textes et Vaix en français, 1 joueur
Dévelappeur/pays: Haiku/France
Editeur: Philips Media
Config mini: 486DX2

CONCLUSION

Down in the Dump est non seulement une excellente oventure programmée avec talent, mais aussi une réussite graphique totale. Le ton est impertinent, vitriolé, sans jamais sombrer dans la vulgarité. Et puis c'est drôle. Le jeu est aussi assez bien foutup pour qu'on ne bloque aveciment impair.

TECH 91 % DESIGN 85 % INTERET 92%

• Le graphisme superbe • Le s doublages • Les dessins animés en début et fin d'épisode

L'AFFAIRE DE LA ROSE TATOUÉE **SHERLOCK HOLMES 2**

AVENTURE

JOUEURS DÉBUTANTS
PC CD-ROM

Textes en français, Vaix en anglais, 1 joueur
Dévelappeur/pays: Electronic Arts/Elats-Unis
Editeur: Electronic Arts
Canfig mini: 486 DX2-66, 8 Ma Ram, (DRam dauble vitesse, DOS 5.0

CONCLUSION

Un graphisme superbe, une histoire prenante, des dialogues intéressants un et dirigisme exaspérant i Un jeu d'aventure atlachant certes, mais pas exceptionnel.

TECH 84 % DESIGN 90 % INTERET 84 %

FORT BOYARD, LA

LÉGENDE

TÉLÉFANS
PC CD-ROM
Textes et Voix en français, 1 joueur
Dévelappeur/pays: Expend image Tilt
Praduction/France
Editeur: Micraïds France

CONCLUSION C'est taut nut, pourtant ça se vendra, plutât chez Mammauth qu'à la FNAC, mais ça se vendra. Ça me tue t

TECH 20 % DESIGN 20 % INTERET 10%

DOWN
- Entre deux accès
disque, il fout jouer.

Config mini: 486DX2

Les accès disque sont

- UP Wouaaa le graphisme! Ohbhb la linëaritë! Ohbhb les temps de

- chargemeat † Ohinin les «objets-pixels» !

A-10 CUBA! ISSIONS AT GUANTANAMO BAY

SIMULATION

TOUS JOUEURS

TOUS JOUEURS
MAC CD-ROM

Textes et Voic VQ, 1 à 8 joueurs (réseau)

Developpeur/pays. Parsoft Interactive/USA

Editeur. Parsoft Interactive

Config minic 68040 à 33MHz (PowerPC 60MHz
recommandé), 5 Mo de RAM, Ecran 640 x 480 en
256c. Joystick recommandé. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

La fluidité est au rendez-vous d'A10 Guba ; et même si le pilotage de l'avion s'avère partois délicat, on prendra un malin plaisir à larguer son imposant armement sur l'ennemi.

TECH 85% DESIGN 75 % INTERET 80 %

- La gestian des érrons depuis 640 n 480 piusqu' 615 x 870.- les animations

CHESSMASTER 5000

JEU D'ÉCHECS

TOUS JOUEURS PC CD-ROM

Textes en français, jusqu'à 2 jaueurs Dévelappeur/pays: Mindscape US Editeur: Mindscape Config mini: 486 DX 66, 8 M8 Ram, CD 2x, Windows 95, S-VGA 256 cauleurs

CONCLUSION

À chaque fois, nos potes programmeurs et designers réussissent à ajouter des options intéressantes. Pour ce Chessmoster 5000, citors la présence de 27 000 parties de grands joueurs stockées sur le O. Pour ce qui est du jeu lui-même, pas de surprise, ca joue vite et bien.

TECH 65 % DESIGN 72 % INTERET 84%

- La banque de dannées de 27 000 parties Le mode "coach" qui

- DOWN
 Un made 3D taujaurs
 peu jouable.

HEXEN

DOOM-LIKE

TOUS JOUEURS MAC CD-ROM

Textes et Vaix: VO, 1 à 8 jaueurs (réseau)
Develappeur/pays: Presage/USA
Editeur: Raven Software/ID Software
Canfig mini: 68040 (Pawer PC
recammandé), CD 2x, 12 Ma de RAM, 30
Ma de disque dur, Ecran 13" en 256c.
Optimisé Pawer Mac.

ttexen est un Doom transposé dans un univers plutôt heroic fantasy où la magie a une place importante. Il possède néanmoins quelques petits "plus" comme l'existence de nombreux objets bien utiles.

TECN 70% DESIGN 80 % INTERET 85 %

- -La gestion d'un inventaire -La vision haut/bas

BLANC. C'EST UN

BOULOT INGRAT.

EST-CE QUE C'EST

MA FAUTE S'IL N'Y A

PAS LE MEME

CHAQUES MOIS?

CONCLUSION

- -Les animations -L'interaction avec le décor

BON ALORS VOILÀ, JE SUIS CHARGÉ DE REMPLIR CET ESPACE

NOMBRE DE JEUX

VRAIMENT INGRAT

J'VOUS DIS.

des concours des trucs des machins...

CINE-TELE-VIDEO

Tout sur Mission:
Impossible
+ L'affiche
en cadeau!

THM BRHIS

Detites annonces

DC

ACHAT

Dép. 13 Achète jeux sur PC CD. Philippe Raman 13B Chemin du Moulin 13140 Miramos.

Dèp. 59 Achète jeux et utils (pos cher) sur CD Rom dans la région du Nord uniquement. Mr Meuriche Eric 145 rue Posteur 59287 Loworde.

Dep. 62 Achète Flight Simulator 5.1 CD avec notice, foire offre à Doniel Doumas 11 Rue du Tir oux Pigeons 626D0 Berck sur Mer ou tel au 21 09 4D 19.

Dép. 64 Achète jeux VF : Prisoner of Ice : 120 Frs, Enigme de Moitre Lu 130 Frs, Phontosmogorio 15D Frs, Gobriel Knight 2 : 170 Frs. Tel à Vincent au 59 B2 98 11.

Dép. 67 Adhète Autocad V.1X d'Autodesk. Tel à Nicolas au 88 64 24 53.

Dép. 75 Achète jeux sur PC et autres. Carlos Batista 79 Rue Pernety 75014 Paris.

Dèp. 99 Achète Dragan'Lair 2 et Space Ace 2 en CD de «Ready Saft» paur PC, envayez liste et prix. Bassa E. 11B Rue Vanderick B-61BO Caurcelles Belgique.

CONTACT

Dép. 22 Micraclub 5t Brieuc PC, AG, AT, initiation, caurs, dépannage, installation divers. Frédérick Couronne Place Octave Bruilleaud 22000 5t Brieuc ou tel au 96 7B 15 79 le somedi.

Dèp. 26 Cherche cantacts pour êchange de safts sur QICBO : jeux et utils. Bruna Loubet Résidence les Clas Rue H. Raux 26100 Ramans sur Isère.

Dép. 37 Cherche cantacts PC, jeux CD news. Mr Mallin Michel 5 Bis rue des Hautes Marches 37250 Lo Riche.

Dép. 44 Cherche cantacts paur échange de fichiers, assembleur. Français Guibert B Rue d'Anjau 4445D La Chapelle Basse Mer au tel au 4D 03 61 99.

Dep. 59 Echange au vends Ripper VF, Warcraft 2 VF, Killing Maan, Apache Langbaw VF, Ouke 3D, KQ 7 VF, cherche Silent Thunder VF, WC 4 VF, CC VF, vends carte DX66 4 Ma. Philippe Sian 57 Verte Rue 59310 Mouchin au tel au 2D 79 73 D1.

Dép. 59 Cherche cantacts sur PC, passède Streamer et news. Chemin Frédéric 44 Rue Carneille 59147 Gandérauri

Dèp. 62 Cherche contacts sérieux pour échange de lagiciels CD, disks, vends Simm B/9 bis 1 Ma : 150 Frs, carte mêre DX33 à 180 Frs, lecteur 5×1/4 : 110 Frs. Tel à Claude le samedi au 21 92 19 44.

Dép. 71 Cherche cantacts sympas sur PC au QIC8D. Nicalos Vermuseau 44 Grande Rue 7159D Gergy au tel après 19 h au B5 91 64 B5.

Dèp. 75 Cherche cantacts sérieux sur PC et QICBO, Netsurfer sur Paris et Région Parisienne. Tel au D9 92 D1 01 le sair entre 20 h 23 h à Patrick.

Dép. 76 Cherche cantacts sur PC. Christaphe Dugenetay 672 Rue Gravetel 76320 St Pierre les Elbeuf.

Dép. 76 Recherche contacts sympos pour échanges, achat, et vente de jeux PC CD. Fabien Fantaine Picardie B12 Avenue Baucher de Perthes 7620D Dieppe.

Dép. 78 Cherche cantacts sur PC (Zip, Q1CBO). Parrier Jérame 2 Allée Descartes 7B520 Limay.

Dép. 7B Cherche cantacts, recherche émulateurs Atari, Amiga... Borrier Jérâme 2 Állée Descartes 7B52D Limay au tel au 34 7B 76 49.

Dèp. 80 Cherche cantocts pour échanges de jeux sur PC, passède streamer. Arnaud Demabre 366 Rue d'Harmas B065D Vignacaurt.

Dép. BD Cherche cantacts sur PC, envayez liste à Thierry Sébastien 21 Rue des Lilas 8D44D Baves. Dèp. BD Cherche contacts PC sérieux et ropides. Envoyez liste à Mr Campuzon 691 Rue du Dr Morcel BD500 Montdidier.

Dèp. B2 Cherche contacts pour échanges, ventes et achats, passède news et oldies. Courdy Christophe Vigne Gronde B2700 Montborbier.

Dêp. 93 Cherche contacts sur PC et autres. Dyon Fabien 93 Allée Richelieu 9327D Sevron au tel ou 43 B4 D4 33.

Dép. 94 Echange CD : Conquest af the New World contre Warcraft 2. Tel à Mr Thivin ou 43 94 42 66 aux heures de bureau.

Dép. 95 Cherche cantacts sur PC sur París et règion parisienne, vends barettes 4 Ma : 25D Frs, CD Ram 4x 35D Frs. Tel le soir ou 39 B1 22 07. Mr Rodriguez 1B2 Rue de Calais 95100 Argenteuil.

VENTE

Dep. 2 Vends nbx lats de 50 disks HD taus types de PC, vends DD 42D Ma Seagate 70D Frs, cherche cantacts. Cattret Gilles 15 Bd Cardier D210D 5t Quentin.

Dép. 3 Vends Pentium 9D, DD 54D Ma, 16 Ma Ram, carte san 5B 16 ASP, CD Ram 2x, écran 14» Philips, carte vidéa Matrax Mil 2 Ma, nbx lagiciels, clavier, sauris : BOOD Frs. Tel au 7D 29 46 27.

Dép. 6 Vends 486 DX2 BD Espas 540 DD, B Ma, Win 95, 5B 16, OX2 lagiciel Daam 1 et 2, Duke Nukem 3D, Warks, Quick, EM: 5D00 Frs. Mr Hacquel 32 Avenue de la République D630D Nice au tel au 93 56 BB 95.

Oèp. 9 Vends jeux news ariginaux: Duke 3D, Gabriel Knight 2, Dffensive, Jagged Alliance, Settlers 2, Narmality, Descent, Tap Gun, Wing Cammander 3, Micracosms, Carel Draw 3, Strike Cammander... vends Thrusmaster FC5 Pra... Tel au 61 67 7D 0D.

Dép. 13 Vends Jeux et utils PC, MAC, CD, échange passible. Marc Peyran Rèsidence Belle Ombre Bat D 13009 Morseille au 3615 Jaystick Bal Farza, liste contre disk.

0èp. 1B Vends Pentium 1DD 256 Ka cachés, B Ma Ram, carte SVGA 1 Ma accélérée Win, DD 540 Ma, CD 4x, 5B 16, ècran 14», Das, Win, jeux, CD : 650D Frs. Tel à Frédéric au 16 4B 25 36 02 après 19 h.

Dép. 21 Vends jeux PC CD : KQ7, Trivial Pursuit, Flight Unlimited, A4 Netwarks, Le Lauvre, Le Guide des Chats, Frankerstein, taus en VF de 150 à 180 Frs. Tel au 80 45 20 37.

Dèp. 27 Yends, échange lagiciels éducatifs et jeux sur CDI : Guignals de l'infa, Secret Missian Burn Cycle, Sandy au Cirque, Atelier de dessin. Tel au 32 3B 55 D4 le sair.

Dèp. 28 Vends PC 486 DX2 66, B Ma rAm, OD 400 Ma, CD Rom x2, carte son 58 16, HP, écran 14» 5VGA, carte vidéa Drchid Prodesigner Dos, Windows 3.1, nbx lagiciels ariginaux (30) CD au disks: 5000 Frs. Tel à David ou 16 37 B3 59 84.

Dép. 2B Vends carte mère 4B6 VLB Zif 3, 256 Ka cachés, CPU 4B6 DX2 66 Intel, cantraleur E-10E VLB : 50D Frs, Carte vidéa Cirrus Logic VLB 1 Ma : 15D Frs, CPU 4B6 5X33 Intel : 50 Frs. Tel à Thierry au D2 37 B3 5D 23.

Dép. 30 Vends jeux PC (D : DN3D, Daam, Daam 2 + 1200 niveoux + éditeurs : 150 Frs l'un ou 250 Frs les 2, PC disks : Daam, Wolfenstein 3D : 50 Frs l'un. Tel à Eric après 1B h au 66 R9 24 R3

Dêp. 31 Vends CPU P75 : 450 Frs, 4x4 Ma de Ram 900 Frs au séparé, Warcraft 2 et Eura 96 : 2DD Frs pièce. Tel à Beb au 61 13 91 B0.

Dép. 34 Vends disque dur 17D Ma avec Civilization + Oune 2.. 400 Frs. Tel à Jean-Luc au 67 41 06 43.

Dèp. 35 Vends Streamer lamega 250 sous garantie + 4 bandes 690 Frs + softs à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 50 de 17 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends CM DX4: 700 Frs, Ram 4 Ma: 2D0 Frs, 8 Ma: 35D Frs, CPU Pentium 12D Mhz 900 Frs, corte vidéa PCI 1 Ma Cirrus Lagic 25D Frs, HD 1 Ga 1DDD Frs, madem Olitec 14400: 50D Frs, Tel au 02 47 67 66 61. Dép. 3B Vends PC CD originoux : F1 GP 2 (250 Frs), Euro 96 (20D Frs), Bioforge (150 Frs), Megoroce (75 Frs) et cherche Full Thrattle Vf (150 Frs), vends carte vidéo PCI 53 Trio64 1 Mo (400 Frs), état neuf. Tel ou 74 56 40 72 le sair

Dèp. 3B Vends Pentium 133 16D, DD 16 Ma, 15», CD 4x, corte son 5816, HP, le tout saus gorontie et jeux : $8000\,$ Frs. Tel à Vincent au $75\,$ 56 $84\,$ 43.

Dép. 38 Vends Pentium 133/16 Mo, moniteur 15», 1 Go OD, carte son, CD Rom 4x: 7000 Frs. Tel á Vincent ou 76 56 84 43.

Dép. 3B Vends F1GP2 : 300 Frs et Eura 96 : 20D Frs. Tel au 74 56 4D 72.

Dép. 39 Vends ou échange Myst VF 130 Frs et Prisoner af Ice VF 170 Frs. Tel à Emeric au 84 47 52 48 après 18 h.

Dép. 39 Vends CD ariginaux : Deus VF, Myst VF, Rayman, Rebel Assault. Bardet Christaphe 209 Chemin des Petits Quartiers 39000 Lans le Saunier. Tel au B4 24 49 77 narés 19 h

Dèp. 42 Yends 4B6 5X25, B Ma Ram, 170 Ma DD, écron 14» SVGA, carte san, CO Ram 2x, nbx jeux et utilitaires, imprimonte HP Deskjet 51D: 5500 Frs. Tel à Xavier au 77 95 77 72 entre 1B et 2D h.

Dép. 42 Vends jeux PC (D : Nascar, Flight Simulator 5.1, Command and Conquer, Novasotrm, GP2, nbx logiciels, scanner à main 150 Frs, jamais utilisé. Tel à Cyril au 77 21 50 66 aux heures de renos.

Dép. 42 Vends CO: Civilisation 2, Warcraft 2, Jagged Alliance, Jewels of Drade, Dica Hachette Multimedia... Vends lecteur CD 4x Mitsumi. Tel à Philippe au 77 97 D3 97.

Dép. 44 Vends CPU 486 DX2 66 Intel, radiateur (installation passible): 100 Frs, vends au échange nbx jeux et utils récents sur HD et CD, vends nbx boites de 10 disks HD vierges à 15 Frs la baite (sur Nantes uniquement). Tel au 16 40 B4 D9 45.

Dép. 49 Vends maxi taur et carte mère A5U5 tech. Tel à Philippe au 16 41 20 92 05.

Dép. 54 Vends jeux sur PC CD : Dork Farces 2DO Frs, BC Racer 15D Frs, MK 3 : 250 Frs, C&C : 3DD Frs VF, Rise of Robats 2 : 251D Frs. Tel au B3 2D 99 B2 à Nicolas.

Oèp. 54 Vends jeux PC (D : Gender Wars, Return Fire, Strip Paker Live + encyclopédies : Le Carps Humain, M5 les Dceans, 50D Nations, les animaux dangereux, les Civilisations antiques. Tel à Eric au B3 B3 13 52.

Dep. 54 Yends imprimante HP 65DC + cartauches naires et cauleur : 1500 Frs, vends disks vierges farmatièes : 25 Frs la boite, par 10 : 24 Frs, por 2D : 23 Frs. Tel au B3 30 24 41.

Dép. 55 Vends carte san Wave Excel 32 : 25D Frs et lecteur CD Rom 10E Pianeer 4,5x : 350 Frs au 500 Frs les 2 (part campirs). Pruneoux Alexis 16 Rue des Meix 550D0 Silmont

Dép. 55 Vends jeux PC et utils sur CD et disks à des supers prix. Adamiak Richard 5 Rue de l'Eglise 5532D Rupt en Woevre.

Dép. 57 Vends jeux utils sur PC CD. Alexandre Theirry 11 Clos des Mélèzes 5745D Theding.

Dép. 57 Vends PC 486 DX2 66 4 Ma avec CD Ram + carte san + HP avec carte mère évalutif, lecteur 3», maniteur 14» 5VGA, baîtier mini taur : 6500 Frs à débattre. Tel au B7 61 B9 B3 après 15 h.

Dèp. 59 Vends 486 DX4 100 Compaq, 16 Ma Ram, DD 420 Ma, carte son 16 bits, carte vidéa 1 Ma, ècron 14», CD 4x, 2 HP, jeux et utils, garantie 2 ans : 600 Frs. Tel au 2D 57 35 62.

Dép. 59 Vends jeux CD: Wing Cammander 3, Last Dynasty, Ascendancy, Civil War, Aces of the Deep, Actua Soccer, Theme Park, Londs of Lare, le taut en VF. Tel au 20 67 09 29 après 18 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Maitre Lu, KQ7, GP Manager, Gabriel Knight 2, recherche 5ettlers 2, Ripper. Tel à Yonnick au 2D 94 43 42. Dèp. 59 Yends jeux ariginaux PC 5D Frs + port (1942, Air Wor,TFX, Dogfight, Strike Commonder...). Tel à Aloin au 27 88 33 56 après 20 h.

Dép. 59 Yends jeux CD : A4 Netwark, F2B, Destruction Derby, Flight Collection (1942, Fleet Defender, Wing of Glary) : 2DD Fs pièce et Myst, Reunian, UFD, TFX, Cyclone, Rebel Assoult, Megarace, Genesio BD Frs. Tel à Fronçois ou 20 53 22 B1.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : KQ7, Enigme de Moître Lu, In the 1st Degree... recherche Settlers 2 et jeux d'oventure. Tel à Yannick au 2D 94 43 42.

Dép. 6D Vends 586-133 PCI B Ma, corte 5VGA 2 Ma ext 4 Ma, HDD 25D Ma, 14»: 3800 Frs, vends Worcroft 2: 25OFrs, 5. Street F2 Turba 15D Frs, CD utilitaires Win 95: 150 Frs, Anglais Sème 150 Frs, ochète D0 mini 250 Ma, vends Imp. HP 500C B5D Frs. Tel au 16 44 6D 63 21.

Dép. 62 Yends campils CD Rom 30D Frs, 2 Ma 32 Bits : 100 Frs, Madem/fax : 400 Frs, scanman 256 : 400 Frs, divers. Tel à Mathieu au 21 20 46 71.

Dép. 62 Vends CD 200 Frs, EF 2000, Manic Karts 120 Frs. Tel à Chontal au 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends Simm 1x9 (1 Ma] : 11D Frs à l'unité, vends carte graphique Cirrus Logic (Vesa Lacal Bus) : 450 Frs. Tel à Pascal au 21 39 22 55 après 19 h.

Dép. 62 Vends Cammand and Conquer 200 Frs au échange contre Duke Nukem 3D ou Ripper. Tel à Gaetan ou 21 B2 B1 B3.

Dép. 68 Vends, achète, échange jeux et utils sur PC et autres, passède news. Christaphe Urbain 12 rue de la Weiss 6B125 Haussen 19 49 761 5B 49 5D.

Dép. 6B Vends Kick Dff 96, Inferna. Tel au B9 B1 34 D2 à

Dèp. 69 Vends Pentium 90 16 Ma Ram, OD 54D Ma, carle vidéa Tsenglab 1 Ma ext, 5816, CD 4x, HP BO W, écran 17», Dos6.2, Win 3.11, nbx jeux, utilitaires, CD...: 9000 Frs. Tel à Lourent au 78 94 39 74.

Dép. 69 Vends Londs af Lore CD, Dragan Lore CD, Prisanner of Ice CD, Carton Rouge disk, le tout pour 40D Frs. Tel au 78 25 65 52 après 29 h.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC á rpix intéressants, liste cantre envelappe timbrée. JP Delage Montay 7119D Etang sur Arraux.

Dép. 71 Vends corte mère 4B6 + CPU DX2/66 + B Ma, corte graphique Cirrus 1 Ma VLB, controleur 1DE, CD Rom 2x, le taut pour 2000 Frs. Tel à Stéphane au B5 44 44 D4.

Dèp. 75 Vends CM Pentium 256 Ka cachès + P12D (encare sous gorantie): 1400 frs au Gravis Ultrasound avec 1 Ma de Ram: 600 Frs. Tel à Thamas au 45 48 6B 5B après 17 h.

Dèp. 75 Vends 486 DX4 100 Mhz, DD 42D Ma, 5816, CD Ram x2, CD Ram x6, carte vidéo 53 1 Ma, écran 5VGA 14», nbx lagiciels (jeux et utilitaires), saus garantie (3 ans) : 5500 Frs. Tel à Hugues au 42 26 13 63 au au 48 BB 91 42.

Dép. 75 Vends jeux PC. Tel à Rachid au 42 DB 95 1B.

Dép. 75 Vends Pentium 90 16 Ma, DD 540 Ma, écrna 15», CD Ram x6, 5B Awe 32, madem, fax 2BBDO, imprimonte Cannan BJC40DD HP, nbx jeux et accessoires : BDDD Frs. Tel à Patrick au 43 43 51 35.

Dép. 75 Vends jeux CD Rom PC. Neveu Jean-Pierre 66 Avneua Siman Balivar 75019 Paris, liste sur demande.

Dép. 75 Vends maniteur 17» réglage camplet de l'image, HP stèréa intègrès 2x15w, valeur 630D Frs, vendu 5500 Frs, en excellent état sous gorantie. Tel 44 65 00 29

Dép. 75 Vends carte mère Intel + CPU Pentium 9D + 5imm 32 Ma : 2500 Frs. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75 Vends Madem US Rabatics Sporster VI : 2B.B V34+ (33.6BPS) : 1DDD Frs (acheté en juin 96). Tel à Frédéric au 45 84 08 52.

30 A 80 % SECRETARIES MOINS CHER

PARIS Sême CONSOLES PARIS Sême CD-ROM

7500S PARIS

AMIENS (80)

46 nue des Fossès Si Bernard 17 nue des Écoles

75005 PARIS 01 43 29 59 59 01 46 33 68 68

ANTONY (92)

OBINS 25 av do la Division Lede

PARIS 6 ème S6 Bd St Michel 75006 PARIS

01 43 25 85 55

ST DENIS (93)

01 42 43 01 01

PARIS 16 ème 01 44 05 00 55

CRETEIL (94)

01 49 81 93 93

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION

SCORE GAMES PARIS 9EME

LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION!

6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

OUVERT DE 10 A 19H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

NOUVEAU

NOUVEAU

03 44 20 52 52 05 49 50 58 58 01 39 50 51 51

78100 VERSAILLES

COMPLEGNE (60) POITIERS (86) VERSAILLES (78) TOULOUSE (31)

OUVERTURE

CHELLES (77) KREMLIN BICETRE (94)

PANTIN (93) 63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3

SCORE GAMES V.P.C

6 rue sterdon 75009 PARIS 01 53 320 320

349 F

03 22 97 88 88 01 46 665 666

QUAKE PC



PC



DUKE NUKEM



TIME COMMANDO PC



DUNGEON KEEPER PC



GRAND PRIX 2

PC

GUIDE



CRUSADER NO REGRET PC

399 299



CONQUEST NEW WORLD



ALERTE ROUGE (COMMAND 2) PC



OLYMPIC GAMES PC



59

HOT GUIDE PC/MAC

PC CD-ROM ABUSE ACTION SOCCER EURO96 ADI FRANCAIS+MATHS CM1 AFFAIRE MOLOV AIR BUCKS (V.1.2)
AIR POWER (VF)
AL UNSER, JR. ARCADE RACING ALIEN ODISSEY ALIENS-COMIC BOOK AMAZONE OUEEN
ANVIL OF DAWN
ARNIE 2
ASCENDANCY
ASSCAULT BIGS
BAD MOJO
BAKU BAKU
BATTLE ISLE 3
BENLATH A STEEL SKY
BEBMUDA SYNDOME BIG RED RACING BURIED IN TIME CAESAR 2 CANNON FODDER 2 CIVILIZATION 2 COME CONQUER : OPERATION SURVIE COMIX ZONE COMMAND : ACES OF THE DEEP CONGO CRUSADE (VF)

CYBERNAGE
CYBERMAGE
DAEDELUS ENCOUNTER
DARK FORCES DIG (THE)
DISCWORLD
DOMINUS
DOOM 2
DUNGGON MASTER 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH WORM JIM 1 & 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 2
EARTH JIE GE 3
EARTH JIE GE 3
EARTH JIE GE 3
EARTH JIE GE 3
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JIE GE 4
EARTH JI 329 EIRST SAMURAI
349 FLIGHT COMPILATION
99 FLICHT SIM. EVASION PACK
90 FLOOT BLIL PRO 96
149 FOOT BOYARD LA LEGENDE
149 FOOT BOYARD LA LEGENDE
149 FL FAB
349 CARRIEL KNIGHT 2
99 HAND OF FATE
299 HAND BALL 4
399 HAPPOON II D BLILXE MARPOON II DELUXE NAWAII FLIGHT SIMUEATOR SCENARIO

HELL CAB HERETIC SHADOW SERPENT BIDERS HEROES OF MIGHT & MAGIC HEXEN BEYOND HERETIC HI-OCTANE IN THE FIRST DEGREE

INDLSOO + WIN INDYCAB RACIN INFERNO IRON ASSAULT IRON ASSAULT
ISEAND PERIL
JAGGED ALLIANCE
JONNNY BAZOOKATONI
JOURNEYMAN PROJECT
JUNGLE, POESERT STRIKE
KICK OFF 96
KIDS ON SITE
VIMES'S OUISET Y KING'S OUEST 7 KUCK & PLAY LAMBORGHINI U.S CHALLENGE LANDS OF LORE LIVE ACTION FOOTBALL LODE RUNNER - LEGEND RETURNS 269 M I TANK PLATOON 269 MAD DOG MAC CREE 239 MAGIC CARPET 2 299 MAGIC CARPET CLASSIC MANIC KARTS MARCO POLO 149 (MARCU POLO
449 MECH WAR 2 EXP. PACK
369 MECH WARRIOB 2 VF SPECEDIT.
99 MEGAPACK 3
369 IMCGAPACK 3
379 IMCROONACHINE 2 + XIT
99 MOKERY ISJAMD 1

PC CD-ROM

199 METWORK
9 MH. MOCREY 95 CLASSIC
199 MH. MOCREY 96
94 MH. MOCREY 96
199 MH. MOCREY 96
199 MH. MOCREY 96
199 MH. MOCREY GLASSIC
199 MIGHT TRAP
190 OFFINISTE
190 OFFINISTE
191 OVERIORD
191 OVERIORD
191 OFFINISTE
191 OFFINISTE
191 OFFINISTE
191 OFFINISTE
192 OFFINISTE
193 OFFINISTE
193 OFFINISTE
193 PAINCE IN THE PARX
194 PAINCE IN THE PARX
194 POR A TOUR GOLF 96
195 POPULUS 2/POWER MONGER CLASSIF
195 POPULUS 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE 2/POWER MONGER CLASSIF
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINIST
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINIST
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINIST
195 OFFINIST
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINISTE
195 OFFINIST
195 OFF 99 POPULUS 2/POWER MONGER CLAS
40 POWER DRIVE
349 PRIMAL RAGE
9 PRISONERS OF KE (C.O.CTHULHU)
249 DUI A TUF DAM TAYLOR?
99 RAYEN PROJECT
349 RAYENAM
249 REBL ASSAULT
2
99 REB ASSAULT
349 REBLES
349 RETIENS FIRE

REVOLUTION X 269 RIPPER(LEVENTREUR)
199 RISE 2: RESURECTION
399 RISEAULE OF ANCEHT EMPIRES
399 ROAD WARRIOR-GUARANTIME 2
49 SECET MISSION
369 SENSIBLE WORLD OF SOCCER
299 SETTLERS 2 (THE)
391 SHADOW CASTER CLASSIC
399 SHAMMARA
391 SHEETLEMOOF SHELLSHOCK

SIM CLASSICS 2 369 SIM TOWN
369 SIMON THE SORCERER 1&2
349 SLIPSTREAM SDOO VF
99 SOCCER SUPERSTARS 99 SOCCER SUPERSIDENT
369 SPACE UNIX YOTA
99 SPACE OURST 4
99 SPACE OURST 4
99 SPACE OURST 6
349 SPACE OURST 6
329 STARE REVERSIDENT
329 STARE REVERSIDENT
329 STARE REVERSIDENT
349 STELL PANTHERS
99 STOMEKEEP (VO)
99 SUPER KARTS
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST
349 SUPER STARDUST 349 SYSTEM SHOCK CLASSIC
99 TEMPTATION
199 TIME GATE (SEC. DES TEMPLIERS)
99 TOP GUT
299 TRACK ATTACK
349 ULTMATE DOOM
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNDEE A KILLING MOON
329 UNTUA FIGHTER
329 UNTUA FIGHTER
329 UNDEE KYOL 299 VIRTUE FIGHTER
349 VOTEUR (V.)
129 WARCRAFT 2 (VF)
349 WARRIORS
399 WING SOSCAR LAKE ?
399 WING COMMANDER 4
399 WIFE COMMANDER 4
399 WORLD BALLY FEVER
199 WORLD BALLY FEVER
199 WORRS
379 ZOOP
90
329 BURN CYCLE
349 CRYING FBEERAAN PRES

BURN CYCLE CRYING FBEEMAN PRESS KIT

LE LOUVRE-PEINTURE & PALAIS LEOHARDO L'INVENTEUR MICHEL-ANGE-SCUL & PEINT.

11 TH HOUR CARMEN SAN DIEGO IN WORLD CHAOS CONTROL COMMAND AND CONQUER **DUKE NUKEN 3 D** FAST ATTACK FULL THROTTLE (VF) GUIGNOLS DE L'INFO (LES) INFERNO IRON HELIX KYRANDIA 3 LAST DYNASTY MYST VF 369 MTSI VE RENEGADE 299 RENEGADE 379 SPACE QUEST(ROGER WILCO) 299 URBAN RUNNER (VF) 369 WARRIORS 349 WING COMP WING COMMANDER 4 CD ROM D'OCCASION MAC 249 269 7TH GUEST DISCWORLD REBEL ASSAULT SUPER WING COMMANDER SUPER WING CO 349 THE JOURNEYM 399 DARK ETE (VI) THE JOURNEYMAN PROJECT

CD-X POUR ADULTES CD-ROM OCCASION AMAI PUZZLE
AMERICAN BLONDES
ASIE INTERDITE
BABES ILLUSTRATED 2
BABY'S GOT BUTT
BETTY PAGE
BRIGITTE LIVE N'1
CALIFORNIA PERVERS (VF)
CUBBEX PARTHERS (VF)
CYBEDIX 149 349 139 159 299 399 239 199 349 119 349 139 1169 349 429 159 199 249 169 249 199 CUBERT PARTHER (VF)
269 CYBERK
239 CYBERK
239 CYBER KERNECK
239 CYBER KERNECK
249 GRISS KERNECK
259 GRISS WITH CURVES
269 INSATIABLE
270 LIOUTE (DOUBLE PACK)
270 LIOUTE (POUBLE PACK)
271 LIOUTE (POUBLE PACK)
272 LIOUTE (POUBLE PACK)
273 MINERAL PACK
273 MINERAL PACK
274 LIOUTE (PACK)
275 LIOUTE (PACK)
275 LIOUTE (PACK)
276 LIOUTE (PACK)
277 LIOUTE (PACK)
277 LIOUTE (PACK)
277 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE (PACK)
278 LIOUTE 169 NIPPON OBSESSIONS 3 (YIDBO MA)
169 NIPPON OBSESSIONS 3 (YIDBO MA)
169 PIRK LADY (THE)
199 PRIVATE MAG. N°1
279 SAM BOTTE (LES NISTORES...)
279 SAM BOTTE (LES NISTORES...)
279 THE RETURN - NADINE BRONX
289 THE RETURN - NADINE BRONX
289 VILLA (EA)
291 VILLA (EA)
291 VILLA (EA)
292 VILLA (EA)
293 VILLA SEORT
293 VILLA SEORT
294 VIRTUALITY OURS 2
295 VIRTUALITY OURS 2
296 VIRTUALITY OURS 2
296 VIRTUALITY OURS 2
297 VIRTUALITY OURS 2
298 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 VIRTUALITY OURS 2
299 329 139 199 289 299 149 349 349 349 349 489 379 99 99 199 329 321

COMMANDE EXPRESS: 01 53 320 320

MINITEL: 3615 SCORE GAMES

VPC: 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX: 01 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT: 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES: 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS: 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

| SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'A | mster | dam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 + |
|---|-------|---|
| COMMANDE EXPRESS | | DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT |
| Nam | | Prénom |
| Adresse | | |
| Code Pastal Ville | | |
| Tel Date de naissar | nce | // Code Client |
| JEUX Console Neuf Occasion | PRIX | Chèque : Mandat : |
| | | Carte Bancaire N° : |
| INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOC | K | Expire le/ |
| THUS DE POST (II.) | 205 | Signature : |
| FRAIS DE PORT (1 à 6 jaux : 30F) CONSOLE 60F | 30F | LIVRAISON 24H CHRONO |

Open of the Source of the Sour

Dép. 75 Vends jeux PC CD ariginaux de 50 à 100 Frs. Tel à Ardeshir ou 43 22 75 76.

Dép. 76 Vends jeux PC CD, achète scanner Mustek Paragan 600 + kit paur transporent à prix raisannable. Loina Français Hamèau Dantinville 76110 Groinville Ymauville au tel au 16 35 29 78 55 le soir.

Dèp. 76 Vends jeux CD : Tap Gun, Flight Unlimited, Warms, Steel Panthers, Battle Isle 3, Navastar, Dragon Lare, vends aussi Wingman Extreme, bon état à 350 Frs. Tel à Cédric au 16 35 85 27 43 oprés 19 h.

Dèp. 76 Vends Need lar Speed PC CD, jamais servi, cause canlig insulfisante : 200 Frs part compris. Tel à Vincent après 18 h au 16 35 76 18 96.

Dèp. 77 Vends carte mère 486 + CPU Dx50 + 8 Ma Ram + carte vidéa VL8 1 Ma Cirrus Lagic, CD Ram 2x, Streamer 250 lamega, bandes. Tel à Christophe au 64 45 7 3 57,

Dèp. 77 Vends PC 386 2 Ma : Ram, DD, 40 Ma, nbx lagiciels, lecteur 5×1/4, clavier, écran 1000 Frs, vends PC 1512 Amstrad DD ècran couleur, nbx lagiciels, achéte CD Ram des Guignals de l'infa. Tel au 64 37 01 46 à Emmanuel

Dèp. 77 Vends Pentium 133, 8 Ma Ram, HD 1,3 Ga, carte SVGA PCI, écran 14», S8 Pra, HP, CD Ram 6x, logiciels et jeux: 7990 Frs, vends 386 SX 33, 8 Ma Ram, 2SH 80 + 80, ècran 14»: 1500 Frs. Tel au 64 05 21 55.

Dép. 78 Vends carte SCSI Adaptec 2842 : 800 Frs, carte SCSI NCR810 : 500 Frs, Streamer 250 Ma, 9 cart. pou r I 200 Frs, carte graphique PCI Circus 5434 : 300 Frs. Tel ou 32 51 89 59 entre 19 et 20 b

Dèp. 78 Vends PC mutilmedia 486 DX 50, 8 Ma de Ram, DD 420 Mo, écran 14», SVGA, carte vidéa Trident I Ma, CD 4x, carte son Mad Pra 16 : 3900 Frs. Tel à Yannick au 34 83 42 50.

Dèp. 78 Vends CD Ram 4x + S816 + cables + disks, jamais servì : 1700 Frs. Tel à Sophie au 39 73 43 44.

Dép. 82 Vends 486 DX4 100 sans écran 4000 Frs, vends graveur CD Ram neuf 4000 Frs. Tel à 8runa au 63 95 71 75.

0ép. 83 Vends corte mère 486 DX2 66 + CPU VL8, Vidèa 1 Ma, drivers : 700 Frs, pracesseur 486 DX33 200 Frs, corte san S8 Pro 200 Frs, CD Rom x2 Ponasanic 200 Frs. Tel à Antoine au 94 30 02 21.

Dép. 84 Vends 14 CD à petits prix. Sariano Georges Avenue Georges Braque St Pierre 84700 Sargues.

Dép. 87 Vends Civilization 2, COTNew World, Alien, KQ VII,Caesar 2, VF de 150 à 200 Frs, cherche madule + somples de banne qualité paur ultrasaund Max ainsi que bauquin sur Gus. Tel au 55 32 24 13 de 15 h à 20 h.

Dép. 89 Vends news sur Pc CD à un prix sympa. Jasé Munaz Poste Restante Place Charles Surugue 89011 Auxerre cedex.

Dèp. 91 Vends lecteur CD Pianeer 4x, (vendu Fnac DRU-104X) SCSI, laire offre au 69 25 80 99 le sair. Dep. 91 Vends Conquest of the New World, cherche WC4, Heroes of M&M, Settlers 2, Z, Deadlock, Tel à Pierre au 69 83 31,46.

Dèp. 91 Vends matas PC, Pentium, DD, lecteur CD.... Fabrice au 69 46 29 82.

Dèp. 91 Vends PC CD : Last Eden, PQ 4,Rebel Assault, WHa Shat J. Rack ?, Nascar à 80 Frs pièce au èchange, vends carte mère 486 DXZ 66, carte vidéa CL5428, cantraleur VL8 8 x 1 Ma 9 bats à petit prix. Tel au 64 48 89 77 au au 53 60 53 58.

Dép. 91 Vends sur PC CD news à prix sympos. Damien Leturcq @ 87 Rue des Vignes 91510 Lardy ou tel au 60 82 62 41.

Dép. 91 Vends Canquest al the New Warld (CD VF) : 200 Frs. JC Lesellier 9 8is Rue Pierre Curie 91240 ST Michel s/D.

Dèp. 91 Vends DX4 100 VL8, 8 Ma Ram, ext 128 Ma, 540 Ma DD, Cirrus 5429 1 Ma ext 2 Ma, 16 M de cauleurs, écran 14» SVGA, CD Rom 2x, souris, nbx jeux : 5000 Frs. Tel à Arnaud au 64 56 12 99.

Dèp. 92 Yends 486 DX2 66, écran 14», lecteur CD 4x et 3», 8 Ma Ram, jeu Out Past, carte san S816 et nbx jeux et lagiciels : 4990 Frs. Tel à Vincent au 47 40 01 66.

Dèp. 92 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 340 Ma, ècran 14» SVGA cauleur, CD 2x, S8 Pra : 4000 Frs. Tel au 49 09 97 10

Dép. 92 Vends Maxi Karg Wave (midi) : 500 Frs, achète jeux PC à bas prix. Tel à Cèdric au 47 37 47 84.

Oép. 93 Vends Pentium 133, DD1; 2 Ga, 8 Ma Rom, carte son Awe 32, CD Rom 6x, écran SVGA 14» ME, nbx jeux ef lagiciels: 7000 Frs. Tel au 41 60 02 77 à partir de 19 h.

Dèp. 93 Vends Streomer lamega Tape 250 : 500 Frs, 14 cartouches DC2120 : 50 Frs pièce. Tel à Laurent au 40 11 95 02.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 256 Ko, DD 1,2 ga P104, Stealth 64 2 Ma, 16 Ma EDO, ècran Sony Trinitran 15 SF2, S8 32, CO 6x, Win 95, nbx jeux, le taut saus garantie : 13000 Frs. Tel au 48 47 37 63.

Dèp. 93 Vends Pentium 100, 512 Ka cachés 24 Mo; corte graphique 64 bits, lecteur CDx3, carte san, moniteur cauleur 14× Sany : 8500 Frs, imprimante à jet d'encre Cannan 8J10 : 900 Frs, scanner cauleur à plat : 3500 Frs, console 3DD + jeux : 1000 Frs. Tel au 40 11 26 42 après 20 h.

Dép. 93 Vends Pentium 133, DD 850 Ma, 8 Ma Ram, carte son S8 16, CD 6x, écran SVGa 14 NE, nbx jeux et logiciels : 7000 Frs. Tel au 41 60 02 77 à partir de 19 h.

Dèp. 93 Vends Pentium 133 16 Ma EDO, DD 1,2 Ga : Videa S3-968 2 Ma, ècran Sony PNP, CD 6x, Win 95, nbx lagiciels, saus garantie : 13000 Frs. Tel au 48 47 37 63.

Dèp. 94 Vends GP2, encare sous plostique, neul : 200 Frs. Tel à Jean-Luc au 46 80 22 14.

Dép. 94 Vends jeux CD : GP Manager et Discworld. Tel à Jèrâme au 45 90 91 39.

Dèp. 94 Vends PC 486 SX 25, 8 Ma Ram, DD 850 Ma, CD Rom 2x, carle san, enceintes, scanner, the : 4500 Frs, portable Toshibo T1950 (486 DX2 40 : 4000 Frs. TEl à Didier au 43 65 90 13 avec le 01 devant à partir d'actobre.

Dép. 94 Vends jeux CD + carte controleur VL8 + DD SCSI MAC + HD Canner pour PC, disks HD neuves. Tel à Pascal ou 45 73 01 11 aprés 18 h.

Dep. 94 Vends madem CPV 28.8 bps : 1000 Frs (neuve sous emballage), vends jeux Eye al the 8ehalder 3... cherche saus 3DS. Tel ò Khampal au 46 68 39 61.

Dep. 94 Vends jeux PC : Magic Carpet, Vraam, Aladdin, Wizkid et autres. Tel à Nicalos au 45 95 25 04 ou par E-mail 100736.1051@compuserve.cam.

Dép. 95 Vends CM VLB 256 Ka + CPU Intel 486 DX2 66 + Ctrl IDE VLB+E/S + Grrus Logic VLB 5426 1 Ma + 16 Ma Ram : 2600 Frs (vente séparée possible), vends CD 2x : 50 Frs, vends au échange oldies sur CD et disks, cherche Man Enough et WC4 VF sur PC. Tel à Thib. au 39 64 58 06.

Dèp. 95 Vends jeux CD: 8 jeux (Load Runner, Dut Post, Ace Over Europé, KQ7, Last in Time 1 & 2, Inco 2, Lemmings): 600 Frs, Crusader, Extreme Games, L8A, Camanche Overkil, Nascar, Transpart Tycaon, Klick and Play antre 100 et 200 Frs. Tel à Vincent au 34 14 38 45.

Dèp. 95 Vends jeux PC CD: Fifa 96: 190 Frs, FGP Manager: 175 Frs, Rebel Assault2: 190 Frs, Screamer: 1250 Frs, Martal Kombat 2: 70 Frs, Wing Cammander 3: 60 Frs, N8A Live 95: 60 Frs, Indy Car 50 Frs ou le lat à prix rèduit. Tel au 39 59: 40 85 à Alain.

Dèp. 95 Vends CM VL8 256 Ko, CPU Intel 486 DX2 66, 16 Mo Ram 9 bits, Ctrl IDE VL8, Ctrus Lagic 5426 VL8 1 Ma : 2600 Frs (vente séparèe passible. Vends CD 2x à rèp. 50 Frs. Achète WC4 VF, Grond Pnx Manager VF. Tel à Thibault au 39 64 58 06.

DIVERS

CONTACT

Dèp. 68 Cherche n°11/12/15/16/33 da Jaystick mag. Tel à Christian au $89\ 81\ 34\ 02$.

Dèp. 99 Echange nbx jeux sur MAC. Guffens 8enjamin Rue Sauvenière 14, 4590 Ouffet 8elgique ou tel au 32 86 36 60 34.

Dèp. 99 Echange jeux MAC. Guflens 8enjomin Rue Souvenière 14 4590 Ouffet 8elgique.

VENTE

Oèp. 31 Vends UC A2000 + jaystick + souris + 20 jeux originaux : 900 Frs. Tel au 61 84 12 90 ou au 61 22 89 24.

Dép. 92 Vends scanner Primax nair et blanc avec mateur sur roulette, 800 DPl, Twain + lagiciels : 600 Frs. Tel à Eddy au 47 08 64 30.

JOBS

Dép. 75 HAIKU STUDID, Siè de créatian de jeux videas, recherche Infographistes 3D Studia 4, 3DS Max, Photoshap, AnimatarPro, oyant au mains deux années d'expèriente sous 3D Studia 4. Envoyez vas CV + démas à HAIKU STUDID Service Recrutement 22 Rue des Rasselins 75020 Paris.

Dép. 75 HAIKU STUDIO, Stê de création de jeux vidéos, recherche Concepteurs/Designer de jeux dans les domaines de l'arcade/strétègie. Envayez vas CV à HAIKU STUDID Service Design 22 Rue des Rasselins 75020 Paris.

Dèp. 75 HAIKU STUDID, Stè de crèation de jeux vidèos recherche pragrammeurs C, C++, VISUAL C++/MFC, Assembleur. Disponibilité immédiate et grande mativation exigée. Envoyez vos CV à HAIKU STUDIO Service Dèveloppement 22 Rue des Rosselins 75020 Paris.

Dèp. 75 L'agence PENELDPE arganisant des apèrations de pramation recherche, taute l'annèe, sur taute la France, de : bans vendeurs, maîtrisant la manipulation des CD-Ram et cansales de jeux, excellente présentation, agés de plus de 18 ans. Il s'agit de réaliser des démanstrations de CD-Ram et jeux vidèas en grande distibution au en magasins spéciolisés. Les apérations ant lieu les mercredis et/au vendredis, somedis. Envayez votre CV, ainsi qu'une phata à : PENELDPE, Rèl : CT 171 Quai de Volmy 75010 PARIS tel (1) 42 09 10 00 au lax (1) 42 05 09 57.

Dèp. 75 Saciétè CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT recherche Testeurs, Age minimum 20 ans. Envoyez CV et lettre de mativations à CRYO Jean-Luc HADI Service Test 24 Rue Marc Seguin 75018 Paris, aucune rèpanse par téléphane.

Dép. 77 PHILIPS MEDIA recherche Hatliners en Octobre / Navembre / Dècembre. Jaueurs, cannaissances PC, MAC, Cansales 8, 16 et 32 bits. Envayez (V à : SERVICE CONSDMMATEURS PHILIPS Fabrice FOUQUE Service SA -Rue des Vieilles Vignes Craissy 8eaubaurg 77422 MARNE 1A VALLEE.

Dép. 94 Analyste pragrammeur 24 ans cherche paste, litulaire 815 informatique de gestian, expérience 1 an saus access Windaws 95, Ward... expérience dans la maintenance. Tel à Fernanda au 48 53 89 77 à Choisy le Rai.

Dèp. 94 Dessinateur CAD DAO cherche place dans cabinet d'architecte très banne cannaissance Autacad V12 et V13, dessin 2D et 3D, 5 ans d'expèrience en cabinet géomètre/architecte. Eric Mourier au 43.78 20 64.

Dèp. 95 STYWDX INTERACTIVE embauche des Graphistes spécialisés dans la 3D, 2D et illustrations papier et des Pragrammeurs C++ intèressé par la 3D Real Time au autres applications. Cette collabaration pour des programmes interactils naus demande de nambreux candidats au èquipes alors n'hésitez plus... Contactez Mr Malland au 39 40 91 6 au Fra 39 64 25 53, par E-mail: 101645,2700,COMPUSERVE.COM au envayez vos CV à STYWDX 8P31 95301 PONTDISC EEDEX.

YEP! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK!

| Les | am | Seu 1011 | les I ces (| es a de n | nno: os le | nces ecte | réc ms | ligée abo | es si mié: - | ır le s, sc | bon ront | de (pric | com: prita | nıan ires | de e (joi | origi ndro | inal e Γét | de c iqno | e ni Me | ıméı d'ex | ro se péd | eron ition | t pii i), N | bliée Vons | es, C voi | le bo is ra | ppe ppe | -déc Ions | due out | er e e la | st v loi i | alal nter | diț | om la ve | le pr nte (| och on I | ain : 'écla | nun! auge | i <mark>ér</mark> o, Ede | cop | ies. |
|---|----|-------------|----------------|--------------|---------------|--------------|-----------|--------------|--------------------|----------------|-------------|-----------------------|---------------|--------------|--------------|---------------|---------------|--------------|------------|--------------|--------------|---------------|----------------|---------------|--------------|----------------|-------------|--------------|------------|--------------|---------------|--------------|-----|-------------|----------------|-------------|----------------|--------------|-----------------------------|-----|------|
| Votre département (à remplir obligatoirement) JOYSTICK 76 | | | | | | | | | | | | RUBRIQUE ; STANDARD ; | | | | | | | | | | | | | | | CDI TOBS | | | | | AUTRES | | | | 2 ° | | | | | |
| | T | | | | | | | | -1 | - | | | | | | 4.10 | | 11 | () | 11 | | 11 | 11 | | | | | 1 | T | 1 | | Г | | | | | | - (| T | 1 | |
| | | 1 | | | | | | | | | 111 | | | | m | .) | | | | | 4 | | | | | | | | | 1 | | | 1 | | | | | | | Ü | П |
| | | 11. | | 17 | 1 | 11 | | | | 177 | | | | | 17 | 11 | | * | | | | 9 | 1.1 | 76 | 11 | 111 | | 17 | M | 17 | | 0 | 7 | 11 | 11 | 1 | - 9 | 1 | 1 1 | 111 | 10 |
| | | | | | | | Г | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | . 4 | | | | | | |
| 8 8 | 4 | 1 | | 0 | 7 | | | | 17 | 11 | 1 | 11 | 11 | 7 | 17 | 11 | 10 | ₫. | 14 | J. | 0 | | 1 | 1 | 1 | 10 | 4 | 11 | 11 | | 0 ! | | | 11 | ij | | | 11 | 1/1 | 1. | 1.1 |

L'accélérateur graphique complet pour jeux 3D et applications multimédia

YSTILIE*

Après son célèbre accèlérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial. jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique Matrox Mystique.

La technologie nec plus ultra de la Matrox Mystique allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le nultimédia

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher àune qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennitè de votre PC en le dopant avec la carte Matrox Mystique. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, Matrox Mystique vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'exten sion vidéo Matrox Rainbow Runner disponibles fin '96, apprécie décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre camescope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC!

Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant

Grâce au générateur de textures 3D de la Matrox Mystique, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet l

A partir de 1.350 francs TTC seulement I (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT*



PSYGNOSIS







Minitel 3615 Matrox http://www.matrox.com/mga

rance SARL, 2 rue de la Coulure Silic 225 94528 Rungis Cedex Tel; 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08 COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX Au Ouébec,



« F22 sera au PC ce que F29 fut à l'Atari : Une Révolution » Génération 4 « F22 est un simulateur de vol qui nous a vraiment surpris » Joystick







Transpercer un ciel rouge sang. Survoler des terrains immenses. Jouer avec la vie et la mort. Esquiver l'ennemi au dernier moment.

Le défi qui vous est lancé est de taille. F22 Lightning II vous offre une jouabilité inégalée, une ambiance surprenante, des graphismes de pointe, la qualité du son numérique en stéréo.

Gémissements et grincements de dents garantis.

Et c'est encore plus captivant jusqu'à 8 joueurs en réseau, par modem ou en liaison directe.

Priez pour avoir les nerfs assez solides!



